EL WENDIGO

estudio de comics y comix

"Los héroes también mueren"

Artículos sobre Moebius, M. Mystere, Dieter Lumpen.
Y el Final de "Tini"

24 certamen internacional de cine para la juventud

GIJON

El Jurado Oficial Internacional, formado por Graciela Torre Nilsson, Yvonne Blake, Catriona McColl, Oscar Ladoire, Franco Fabrizi, Sancho Gracia y Kevin Ayers otorgó los Premios oficiales a los FILMS siguientes:

— Premio PELAYO al mejor largometraje: **"MI VIDA COMO UN PERRO"** (Suecia).

— Premio PELAYO al mejor cortometraje: **"POLIBRY PARA PIPA"** (Checoslovaquia).

— Premio al mejor director: LASSE HALLSTROM de **"Mi vida como un perro"**.

— Premio a la mejor actriz: TANIA LATARJET de **"Trop tard Balthazar"** (Francia);

— Premio al mejor actor: ALVARO DE LUNA de **"Teo, el pelirrojo" (España).**

— Premio al mejor guión: REIDAR JONSSON de "Mi vida como un perro".

— Premio a la mejor música: TEO EL PELIRROJO.

— Premio a los mejores efectos especiales: De la película **"PERINBABA"** (Checoslovaquia).

— Premio especial del Jurado Oficial Internacional: A la película de la U.R.S.S. **"QUÉ JOVENES ERAMOS"** de Mihkail Belikov.

— Premio PLATERO al mejor largometraje: **"El SECRETO DE JOEY"** de Roland EMMERICH (R.F.A.).

— Premio PLATERO al mejor cortometraje: **"REKSIO I SROKA"** de Romulad KLYS (Polonia).

— Premio del Jurado de Jóvenes al "Mejor Intéprete joven": JOSHUA MORREL por **"El secreto de Joey"**

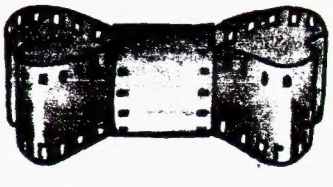
— Premio "ALFONSO SANCHEZ" de la crítica al mejor largometraje: **"MI LIFE AS DOG"** (Suecia).

— Premio "ALFONSO SANCHEZ" de la crítica al mejor cortometraje: *"KRESADLO"* (Checoslovaquia).

— Premio "VILLA DE GIJON" a las siguientes personalidades por su colaboración durante todo el año con el Certamen: QUINN DONOGHOE, RAIMUNDO GARCIA y STEFAN J. NEUSCHAFER.

Paralelamente a la Sección Oficial se proyectaron una serie de ciclos englobados dentro de los títulos génericos de MITOS, RITOS Y ROCK AND ROLL; TAL VEZ MAÑANA y NOCHE DE MIEDO, que comprendieron las siguientes películas:

MITOS, RITOS Y ROCK AND ROLL.
AMERICAN GRAFFITI (de George Lucas).
CATCH US IF YOU CAN (de John Boorman).
SALVAJES (Lazslo Benedeck).
REBELION EN LAS AULAS (Richard Brooks).
JUBILEE (Derek Jarman).
TIMES SQUARE (Alan Moyle).
DIOS SALVE A LA REINA (Julian Temple).
EASY RIDER (Dennis Hopper).
WOODSTOCK (Michael Wadleigh).
THE GIRL CANT HELP IT (Franc Tashlin).
STARDUST (Michael Apted).
EL FANTASMA DEL PARAISO (Brian de Palma).
THE WARRIORS (Don Swanagan).
ELVIS THE MOVIE (John Carpentier).
PURPLE RAIN (Albert Magnoli).
THAT'LL BE THE DAY (Claude Whatan).
LOS ANGELES DEL INFIERNO (Roger Corman).
LA CHICA DE NUEVA YORK (Susan Seidelman).
UN, DOS, TRES, AL ESCONDITE INGLES (Ivan Zulueta).
REBELDE SIN CAUSA (Nicholas Ray).
PRIVILEGE (Peter Watkins).
QUADROPHENIA (Frank Roddan).
LOCOS POR ELLOS (Robert Zemackis).
TAL VEZ MAÑANA
ROLLERBAL (Norman Jewison).
CUANDO EL DESTINO NOS ALCANCE (Richard Fleischer).
BRAZIL (Terry Gilliam).
LA FUGA DE LOGAN (Michael Anderson).
CALLEJON INFERNAL (Jack Smigth).
LA CARRERA DE LA MUERTE DEL AÑO 2.000 (Paul Bartel).
KAMIKAZE 1.999 (Luc Besson).
NO BLADE OF GRASS (Cornel Wilde).
DEATSPORT (Enry Suso).
ON THE BEACH (Stanley Kramer).
THE WORD, THE FLESH AND THE DEVIL (Ronald McCdogall).
ZARDOZ (John Boorman).
QUINTETO (Robert Altman).
TESTAMENTO FINAL (Lynne Littman).



THE QUIET EARTH (Geof Murphy).
NOCHE DE MIEDO
DR. YEKILL Y MR. HIDE (Rouben Mamoulian).
EL ABOMINABLE DR. PHIBES (Robert Fuest).
CARNE PARA FRANKESTEIN (Antony M. Dawson).
DRACULA, PRINCE OF PRINCE OF DARKENESS (Terence Fisher).
GASLITH (Luz de Gas) (Georges Cukor).
THE COMEDY OF TERRORS (Jacques Tourneur).
THE MASQUE OF THE RED DEATH (R. Corman).
HOUSE OF USHER (La caída de la casa Usher) (R. Corman).
THE RAVEN (El Cuervo) (R. Corman).

También se rindió un homenaje al gran director RICHARD LESTER, que contó con su **asistencia personal** y la proyección de la totalidad de su filmografía.

1.959, THE RUNNING, JUMPING AND STANDIG FILM
1.962, IT'S TRAD, DAD!
1.963, THE MOUSE IN THE MOON (El ratón en la Luna).
1.964, A HARD DAY'S NIGHT (¡Qué noche la de aquel día).
1.965 THE KNACK
1.965, HELP!
1.966 A FUNNY THING HAPPENED ON THE WAY TO THE FORUM (Golfus de Roma).
1.967 HOW I WON THE WAR (Cómo gané la guerra).
1.968 PETULIA.
1.969 THE BED-SITTING ROOM.
1.973 THE THREE MUSFETEERS (THE QUEEN'S DIAMONDS).
1.974 JUGGERNAUT (El enigma se llama "Juggernaut").
1.975 ROYAL FLASH (El cobarde heroico).
1.976 ROBIN AND MARIAN (Robin y Marian).
1.976 THE RITZ.
1.978 BUTCHN AND SUNDANCE: THE EARLY DAYS (los primeros golpes de Butch Cassidy y Sundance).
1.979 CUBA.
1.981 SUPERMAN II.
1.983 SUPERMAN III.
1.984 FINDERS KEEPERS —estreno en España—

El XXV Festival está en marcha; con él se llega a un cuarto de siglo de existencia desde su inicio y se celebrará del 2 al 10 de JULIO de 1.987.

EDITORIAL

FULGOR Y MUERTE DE LOS TEBEOS SEMANALES

En el tiempo que media entre este número de "El WENDIGO" y el anterior hemos visto revivir y morir los tebeos semanales. Ha sido como la mejoría que precede a la muerte. Los tebeos semanales eran ediciones mortecinas en manos de la Editorial Bruguera en los que cabían algunos productos aislados de calidad, cuyo mejor ejemplo era el "Superlópez" del estupendo Jan. Fuera de esa y otras excepciones eran monótonos, reiterativos, refritados y afectados de parálisis permanente. Con la concesión de créditos a Bruguera se abrió una esperanza de reflotación de la empresa editorial que vino acompañada por un bombardeo de nuevas revistas y también —sin causa-efecto— por el nacimiento de una competencia fuerte en el "¡Guai!" de la editorial Grijalbo.

"¡Guai!" parece salir triunfante y ha soportado más que la editorial Bruguera y sus créditos. Su fórmula es la misma que usó Bruguera al principio de los setenta con el "Gran Pulgarcito" aunque esté mejorada desde su preciosa edición hasta su acertado nombre (que no es poco).

Bruguera, por otra parte, ha caído por su propio y enorme peso y no por los productos salidos de sus últimas bocanadas editoriales. Los resultados económicos de "TBO" o las dos ediciones del "Capitán Trueno" no la han llevado la tumba, nadie se engañe.

Como lectores, de estos últimos productos sólo nos mereció auténtico interés la reedición del "Capitán Trueno" de Ambrós, por muchas razones entre las que no se encuentra la nostalgia. Ni "TBO" ni el nuevo "Capitán Trueno" fueron de nuestro gusto, pero sí apreciamos la fofmula de la revista de historietas semanal en la que de siete en siete días puede renovarse el interés cuando se cambia el material.

El tebeo semanal es buena fórmula para crear lectores adictos, sobre todo entre niños y jóvenes, y para ajustar más correctamente el tebeo a los bolsillos. Sobre todo, los semanarios han de ser por fuerza populares y en eso nos jugamos el futuro. Con unas pocas revistas mensuales de tiradas pequeñas no vamos a ninguna parte.

GRUPO EL WENDIGO

Ramón Fermín Pérez
Faustino Rodríguez Arbesú
Fernando Cuesta
Mariano Herron

Dirige y edita
Faustino Rodríguez Arbesú
Portada y Maquetación
Equipo Kipo
Corrección
Sofía Carlota
Composición
AZ.

Suscríbete
1 año (4 números) ..... 1.400 pts.
2 años (8 números) ..... 2.400 pts.
Dirígete a:
José Antonio Lázaro, C/Aguado nº 3, 5º B – Gijón.
Transferencias: C/c 716.271
BANESTO – URBANA – Gral. Mola
Gijón.

SUMARIO

ESCRIBEN

— **El guión es la estrella. (Donde muere el Capitán Marvel).**
F. Rodríguez Arbesú.
— **Martin Mystere: entre Jiménez del Oso e Indiana Jones.**
Fernando Cuesta
— **Canción de cuna para Moebius.**
Ramón Fermín Peréz
— **Dieter Lumpen. Aventuras de un canalla.**
Javier Cuervo

DIBUJAN

— **Tini**
A. Buylla y F.R. Arbesú
— **García S.L.**
Yexus

IMPRIME

— Gráficas Apel, Campo Sagrado, 33 – Gijón.

Con subvención de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes del Principado de Asturias.

Publicación Amateur
Depósito Legal: M—3362–1977
SE ADMITEN COLABORACIONES

EL GUION ES LA ESTRELLA

DONDE MUERE EL CAPITÁN MARVEL

La historieta realizada por JIM STARLIN y publicada con el título de LA MUERTE DEL CAPITAN MARVEL, es el resultado de la unión de factores sensitivos difíciles de expresar y conjuntar, en un medio de comunicación tan complejo.

Starlin ha obtenido en ella una de las narraciones más bellas que se han producido en el cómic en la última década.

Porque como dibujante es un tanto clasicón, formal, estático y empalagoso, se puede escribir: EL GUIÓN ES LA ESTRELLA.

EL CÓMIC COMO MEDIO ANÁRQUICO DE COMUNICACIÓN

Existen en la historieta, factores difíciles de controlar por el autor. El lector, en el cómic, es, con frecuencia, el artífice del ritmo, el tiempo y el montaje. Incluso puede alterar LA FORMA NARRATIVA.

En el cómic es habitual ver o leer, viñetas adelantadas en el sentido de la narración impuesta por el autor. Se podrá argumentar que esta práctica no es exclusiva de la historieta. Con cierta frecuencia en literatura se lee el final o el intermedio de una historia, antes que el principio. No es lo mismo. En literatura, si se produce este hecho, es de forma esporádica y consciente. En el cómic la práctica señalada es casi habitual y la mayoría de las veces resultado de una acto reflejo.

Leer un párrafo adelantado en el sentido narrativo de una novela requiere un esfuerzo intelectual que, por tanto, nunca se efectúa inconscientemente.

Visionar una viñeta o dos, incluso más, no requiere ningún tipo de concentración, por lo que, si se lleva a cabo, se realiza de forma casi instintiva.

Si visionamos algunas viñetas del final de una página o del conjunto formado por dos de ellas, estamos alterando el sentido narrativo creado por el autor.

El elevado nivel participativo que potencialmente representa el cómic, puede conducir a un estado anárquico en el seguimiento, en la lectura y de éste, a una de sus características más acusadas: el aislamiento sensorial.

La falta de sensibilización que produce ver las cosas desde una cierta distancia, sin me-

NACÍ COMO MAR-VELL, UN HIJO DEL IMPERIO KREE.
EN LA TIERRA, MI NOMBRE CAMBIÓ A CAUSA DE SU LENGUAJE Y ME LLAMARON MAR-VEL... ¡CAPITÁN MARVEL!
LO QUE SIGUE ES UN DIARIO DE MI VIDA DESDE QUE DEJÉ EL SISTEMA KREE: MIS AVENTURAS, MIS VICTORIAS, MIS ERRORES.
AL GRABAR ESTA MINI-AUTOBIO-GRAFÍA, ESPERO QUE PUEDA SER DE ALGUNA UTILIDAD PARA LOS QUE QUEDAN DETRÁS.

terse "dentro", como consecuencia del control que el lector ejerce, con relativa frecuencia establece un aislamiento, una separación, entre lo que se narra y el lector. Este aislamiento resulta difícil de anular.

La mayoría de los autores de historietas conocen las limitaciones que, en este sentido, puede presentar el medio y el gran esfuerzo creativo que supone vencerlas. Por ello, tratan siempre de evitar las historias dramáticas y con mayor fuerza aún, aquéllas que deberían de conmover al lector.

Si exceptuamos unos pocos autores como Will Eisner, Richard Corben, Stan Drake, Milazzo y Berardi, Carlos Giménez, y esporádicamente a Hugo Pratt, Joe Kubert..., el panorama de las narraciones dramáticas en la historieta se presenta desolador.

Por todo, el encontrarse con una obra en la que alguien ha tenido la osadía de arriesgarse por estos terrenos, ya de por sí merece nuestra atención.

Jim Starlin, con LA MUERTE DEL CAPITAN MARVEL, ha logrado vencer todos los obstáculos que se le han presentado y ha sido capaz de crear una historia con los suficientes ingredientes como para conmovernos y sensibilizarnos, ante uno de los más grandes dramas de la historia de la humanidad: la muerte anunciada en plenitud de juventud y vigor.

Starlin ha sabido llevarnos con esta historia al terreno de las sensaciones fuertes, en donde ficción y realidad se funden, se amalgaman y confunden, creando un producto de calidad sensitiva muy difícil de obtener.

DESDE LA PRIMERA VIÑETA

Una de las formas que posee todo autor, en nuestra opinión la única, para reducir o anular el dominio que a priori tiene el lector sobre la obra, es el de captar su interés y atención desde las primeras viñetas. Si lo logra, la compenetración del lector con la obra tiene muchas posibilidades de éxito y el dominio narrativo del autor está prácticamente asegurado.

Esta regla, que es fundamental en la construcción de un buen guión, observada simplemente puede parecer fácil de obtener. Sin embargo, es la mayor dificultad con la que se tropieza el autor.

Starlin capta desde la PRIMERA VIÑETA de "La muerte del Capitán Marvel" el interés del lector. En este sentido, esta viñeta posee elevado poder comunicativo y de compenetración. Con ella le prepara para introducirlo en un guión de muy difícil factura.

Existen en la estructura guionística que forma la primera viñeta, planteamientos con mucho atractivo para aquéllos que no han seguido de cerca las aventuras de este héroe, e incluso para los que no han leído nada sobre él. En ella Starlin anuncia un conjunto de ingredientes sumamente atrayentes, que van a configurar la historia:

- Historia y orígenes del superhéroe.
- Autocrítica de sus aventuras.
- Testamento.

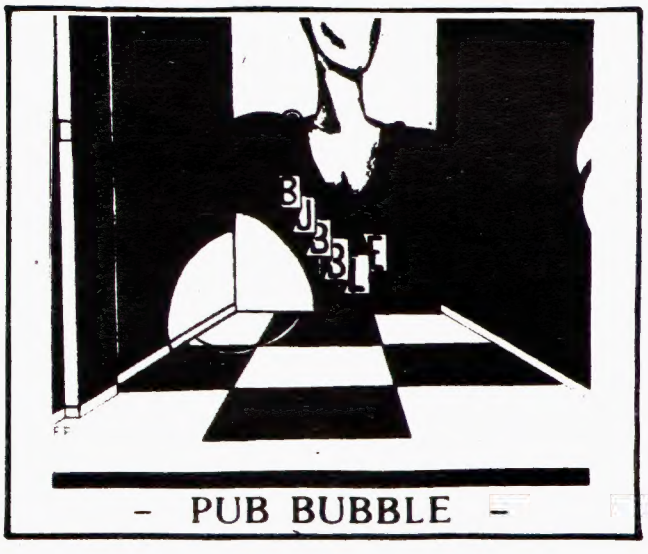
La primera motivación seña-

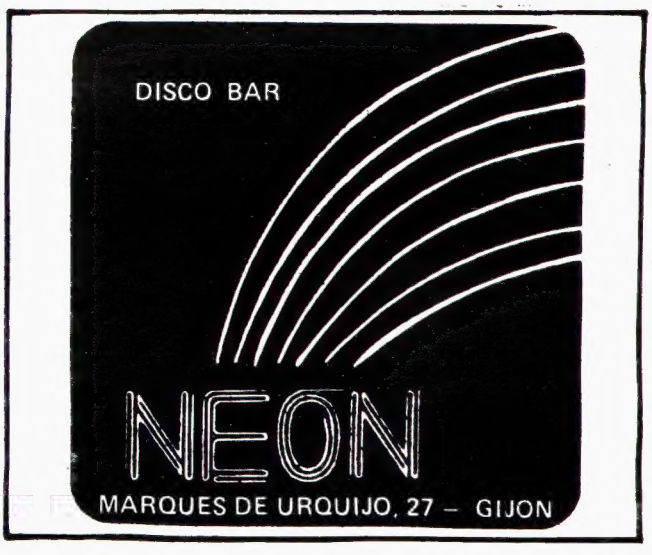
Confecciones «EL PAÑERO»

Camisas, Pantalones, Punto
Interiores, gran variedad en viseras y boinas

Moros, 8 – GIJON

(Casa fundada en 1.886)





lada debe poseer bastante atractivo cuando ha sido utilizada, prácticamente, por todos los autores que han tocado el género de aventuras-seriadas desde EL HOMBRE ENMASCARADO a BLUEBERRY pasando por CORTO MALTES.

En lo que se refiere a los otros dos apartados, no sólo son atrayentes, contienen además buena dosis de intriga, al presentar a su superhéroe de forma nada habitual: haciendo autocrítica de su trabajo y redactando su testamento.

Resulta sumamente difícil crear el clima de expectación que Starlin obtiene con SOLO UNA VIÑETA. Prendidos en la trama desde la primera viñeta, ¿qué más se puede pedir a un guión?

LA HUMANIZACION DE LOS SUPERHEROES

Si compenetrar al lector de comics con una historia dramática entraña enormes dificultades para los autores, mayor resulta ésta cuando los personajes principales de la historia son algo tan irreal como los SUPERHEROES.

Starlin consigue que el lector olvide que se encuentra ante un héroe de papel y lo que es más insólito: que la historia que cuenta, es una fantasía dentro de un universo sumamente fantástico. Starlin ha obtenido un trabajo altamente comunicativo por partida doble, llegando a este resultado de forma simple, pero muy inteligente: humanizando a los superhéroes. Por eso el trabajo guionístico realizado en LA MUERTE DEL CAPITAN MARVEL es magistral.

El recurso guionístico utilizado para humanizar a Marvel y con él al resto de los superhéroes que intervienen en la acción, consiste en hacerle padecer la única enfermedad que en términos populares es considerada invulnerable y que conduce al ser humano inexorablemente a la muerte. Si los superhéroes no son capaces de controlarla, son tan vulnerables como cualquier humano. La compenetración presenta así posibilidades de éxito.

LA MUERTE COMO ESLABON DE COMUNICACION

Una de las características más sobresalientes de los comics de superhéroes, es la aparente inmortalidad de sus personajes principales.

Año tras año, cuaderno tras cuaderno, las aventuras de estos seres, más cerca de los dioses que de los humanos, se prodigan por los más recónditos mundos, galaxias y dimensiones, sin que en sus relaciones aparezca la más leve señal que haga imaginar que sus vidas puedan tener algún día fin. Tal parece que los superhéroes, a semejanza de los dioses con los que a veces comparten aventuras, son inmortales.

Esta característica configura otra de comunicación: el lector se distancia de la narración y la ve como si de un juego se tratase.

Modernamente, a este denominador común se le ha pretendido dar la vuelta, posiblemente con el objetivo de anular el distanciamiento referido.

En los últimos años hemos asistido a la muerte de algunos de estos personajes. Sin embargo, estas muertes tienen un punto de convergencia que las siguen manteniendo distanciadas de la sensibilidad dramática del lector: todas son rápidas y en activo. Los superhéroes mueren luchando, de pie, con las armas en la mano y las botas puestas.

La que más cerca estuvo de lograr un impacto fuerte en la sensibilidad del lector, ha sido la muerte de ELEKTRA, antigua novia de DAN DEFENSOR.

Cuélebre
chigre musical
C/. Los Evaristos, 9 - GIJON

Disco-Bar
Floreu
CELESTINO JUNQUERA, 1
(JUNTO A LA PLAZA DE SAN MIGUEL)

En la obra comentada se narra la muerte de Márvel, pero a diferencia de sus antecesores en el drama, no muere de forma violenta y expeditiva luchando en contra de algún que otro superhéroe o supervillano. Muere en la cama, combatiendo como buen luchador, pero postrado en el lecho y en contra del más inexorable enemigo de los seres vivos: la muerte.

La muerte del Capitán Márvel en nada se diferencia de la de la mayoría de los ciudadanos del mundo. Esta es la diferencia existente entre su muerte y la del resto de sus congéneres. Hecho que acerca y compenetra al lector con el drama hasta el punto de conmoverle.

IDEA ARGUMENTAL NOVEDOSA

Basándose en la teoría de la relatividad del tiempo, Starlin cuenta otra historia dentro de la historia general. En ella Márvel sostiene una brutal lucha en contra de su peor enemigo: THANOS. Confrontación que transcurre en el instante que media entre su último suspiro y su muerte.

La novedad argumental no estriba en la brutal diferencia de apreciación existente en la medida del tiempo, entre las vivencias soñadas por Márvel (toda una aventura) y el inexorable reloj que sólo mediría un

instante, una fracción infinitesimal del tiempo.

El objetivo que se pretende con este nuevo encuentro de tan ancestrales enemigos marca el acento novedoso de esta parte del argumento.

Thanos, el amante de la muerte, y Márvel, contienden bajo la idea argumental de su reconciliación. A través de ella, Márvel se reconcilia y acepta definitivamente a LA MUERTE contra la que estaba luchando en su agonía. Convencido y no derrotado en su última confrontación, se abraza a la muerte y ambos, junto con Thanos, se alejan, no hacia el FIN, sino hacia EL PRINCIPIO. Idea muy bella, sensible, romántica y poética.

TAMBIEN LOS DIALOGOS NOS HACEN AMAR

No quisiéramos acabar este comentario sin hacer mención de los diálogos. En algunos momentos de la obra nada tienen que envidiar a los construidos para cualquier otro medio de expresión, especialmente en la última parte, en donde adquieren una profundidad de contenido que predispone a meditar sobre lo allí expresado, lo cual contrasta brutalmente con el concepto bastante generalizado entre los que autodenominándose cultos, desprecian productos sin llegar a conocerlos.

En cuanto a los dibujos, están muy por encima de lo que es habitual en este autor. Lo que no se le puede negar a Starlin es que conoce a la perfección el medio que utiliza para expresarse y como consecuencia, es un gran narrador, capaz de transmitir todo lo que pretende contar, aunque "la línea" no sea de nuestro agrado.

A la vista de esta historieta no podemos por menos que expresar la opinión siguiente: No existen géneros mayores ni menores. No existe ARTE y arte. Sólo existen BUENOS o MALOS autores, que nos conmueven o no. SOLO ESO.

Faustino Rodríguez Arbesú

Popetín
DISCO-BAR

Carretera de la Costa,
124 - Bajo Izda.
(Edificio Continental)
GIJON

LLIBROS D'ASTURIES VIEYOS Y MODERNOS - MAPES - REVISTES - FOTOCOPIES

alborá llibros

Pl. Romualdo Alvargonzalez, 2
XIXON - ASTURIES

CANCION DE CUNA PARA MOEBIUS

En el año 1975 moría el General Franco, el que lo había dejado todo "atado y bien atado", y pronto se vio que aquello de la "Reserva Espiritual" tocaba a su fin y había llegado la hora de poner en práctica las conocidas teorías del Barón de Lampedusa, el último de los gatos monteses. Al socaire de los nuevos vientos empezaron a verse novedades por los kioskos, aunque ninguna tan llamativa como aquellas revistas, rápidamente bautizadas como "de Destape", que en su momento fueron el más claro barómetro de la evolución política española. Otra fue la revista TOTEM.

La incidencia popular de TOTEM fue, por supuesto, muy inferior a la de sus destapadas compañeras, pero más de una aficionado, al verla, se pellizcó para comprobar si estaba dormido o despierto. Allí estaban todos aquellos personajes de los que tanto había oído hablar al enteradillo de turno, ¡hasta Valentina sin bragas!, pero nada le pareció comparable a la historieta que, firmada por un tal MOEBIUS, ocupaba las páginas centrales de la revista, las únicas en color y —además— ¡qué color!, ¡parecía de "cuadro" mismamente! El nombre de MOEBIUS no decía gran cosa a los aficionados de aquel entonces, pero pronto se desveló que tras él se escondía un viejo amigo: Jean Giraud, el del teniente BLUEBERRY.

Había razones que justificaban el entusiasmo ante la nueva revista; por una parte ofrecía una serie de personajes "distintos", provenientes de un cómic —el europeo— que, a pesar de la ubicación geográfica de España, era casi un desconocido y en consecuencia se mitificaba y, de otra, jugaba con una baza impensable hasta el momento: la del erotismo. Pero quizás lo fundamental estribase en la presentación; no había comparación posible entre TOTEM y las publicaciones de la competencia, reino absoluto de dos "expertos" en chambonadas de la talla de BRUGUERA y VERTICE. Más tarde llegaría TOUTAIN, EL VIBORA y CAIRO y la gente descubriría que se puede andar sin bragas por la vida y ser mortalmente aburrida. Pero todo eso vendría más tarde, de momento estaban —aunque suene grandilocuente— TOTEM y la NADA.

ARZACH o el COMIC DECORATIVO

Si había razones para el éxito de la nueva revista, tampoco faltaban para el entusiasmo ante Moebius y su ARZACH. Resulta frecuente oír —y muchas veces con un retintín peyorativo— que el cómic es "algo que entra por los ojos", y es una verdad como una casa, aunque no tenga las connotaciones milagrosas que con frecuencia se le quiere dar. Un producto gráficamente impactante no tiene por qué ser bueno, ni siquiera divertido, pero desde luego ATRAE y eso lo saben muy bien los que viven de esto.

ARZACH era, sigue siendo, una historieta francamente atractiva en el aspecto visual.

Además está concebida para serlo. En ella se encuentran todos los elementos necesarios para tal cometido: la planificación es eficaz, pero sobre todo muy simple, potenciando siempre el disfrute del dibujo; el trazo es firme y agradable, sin contrastes violentos y el color —además de muy atractivo— contribuye eficazmente a la ambientación, dando a la historia cierto aire ominoso que contrarrestra la excesiva blandura del entintado. ARZACH es una historieta pensada desde la primera viñeta para atrapar al lector con sus valores visuales, algo así como un lujoso VIDEO-CLIP.

No se interprete esto como una descalificación. Moebius se muestra en esta serie como un consumado conocedor del medio que, además, posee un notable sentido de la medida. Sin él, ARZACH habría resultado un producto difícilmente digerible, pues o su vacuidad habría quedado de manifiesto al primer vistazo o, tratando de enmascararla, incurriría en una pedantería aún más insufrible. Nada de esto ocurre en ARZACH. Ciertamente no es más que un exponente de COMIC DECORATIVO, pero tiene bastante calidad par permitirse el lujo de serlo.

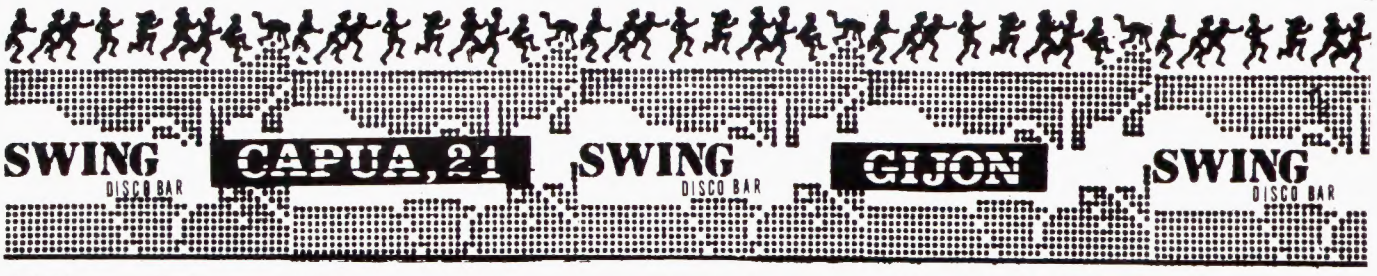
Es más tarde cuando comienzan a surgir teorías reivindicando el valor argumental de esta serie; se llega a decir incluso que abre nuevas vías al cómic y se montan mil elucubraciones sobre su trascendencia. Lo curioso es que quienes defienden la existencia de tales maravillas jamás se han molestado en explicarnos en qué consisten. Y bueno sería que lo hiciesen, porque lo cierto es que puestos a buscar significados ocultos a ARZACH los que salen son más bien pedestres y en absoluto trascendentales.

La primera historia —ARZACH— supongo que podrá considerarse una elevada metáfora sobre la futilidad del esfuerzo humano ante la crueldad del destino, pues cuando ARZACH, tras mucho maniobrar, se encuentra frente a frente con el objeto de sus deseos, descubre —¡horror!—que no sólo es más fea que Picio, sino que además parece un monstruo de serie B. Quizás lo sea, pero la verdad es que de "metáforas" de ese calibre estaban llenas las revistas cómicas españolas de los años 50 y 60 y nadie les veía la trascendencia por ninguna parte. Por si no las recuerdan les diré que su más alto exponente —había muchos modelos— era aquél en que un honesto ciudadano, tras perseguir a una beldad de largo y sedoso cabello por media ciudad (con todas las incomodidades inherentes), descubría que era en realidad un fulano barbudo y mal encarado.

En la segunda historia ARZACH —que ahora se llama HARZACK, digo yo que como símbolo de la mutabilidad de todas las cosas humanas— rinde un merecido homenaje a todos aquellos grandes héroes que lograron, gracias a su ingenio, vencer a enemigos mucho mayores. Es obvio que me refiero a PORKY PIG, al CONEJO de la SUERTE, al CORRECAMINOS, a CHIP y CHOP, etc., pues la historia en sí no es más que el desarrollo de uno de aquellos sangrientos "gag" visuales tan frecuentes en los dibujos animados norteamericanos de los años 50.

En la tercera nos encontramos con ARZAM y aunque ésta es decididamente más críptica, no pasa de ser una elucubración visual sobre el conocido lema de "No somos Nada".

En fin, la cuarta es otra cosa —ahora nos encontramos con HARZACK, todo fluye, todo cambia, que decía —más o menos— Demócrito— pues aquí sí que no hay manera de aclararse. Particularmente pienso que es sólo lo que parece; una atractiva sucesión de bellas imágenes sin hilación entre sí. Si tiene algún significado, queda limitado a los amigos muy íntimos de MOEBIUS que quizás posean algún código cifrado especial. De todas formas, estos mensajes para conocidos son de una liberalidad tal que nunca los he podido tomar en serio, pues siempre significan lo que uno quiera que signifiquen.



THE LONG TOMORROV o el HOMENAJE

Tras ARZACH, TOTEM ofreció a sus lectores una serie de aventuras cortas a todo color que pueden considerarse —en su mayor parte— como homenajes a géneros o personas. En ellas MOEBIUS, partiendo de un argumento igualmente visual, vuelve a demostrar sus dotes como narrador y dibujante. Para algunos ésta es su mejor época, para otros son obras menores, pues sus argumentos no permiten elucubraciones; está claro que son un mero pretexto para un ejercicio de estilo.

Hay tres que destacan entre todas ellas: BALADA, NO SOMOS NADA y THE LONG TOMORROW. La primera pretende ser una adaptación del "conocido" poema de RIMBAUD. Como un servidor sólo lo conoce de nombre, poco puede opinar sobre la fidelidad de la transcripción, pero supone que —como de costumbre— Rimbaud se negaría enérgicamente a aceptar la menor responsabilidad en el asunto. Poco importa, lo importante es que se trata de una historieta de enorme belleza formal y muy imaginativa.

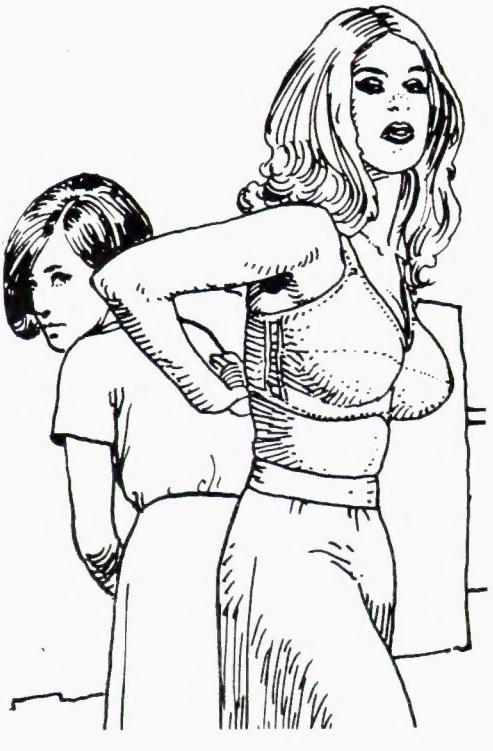
NO SOMOS NADA parece, sobre todo por el pelaje de los monstruos alienígenas, un homenaje a su amigo Philipe Druillet, el especialista francés en estos temas. Pero a la vez está tratada en clave cómica, algo imposible de encontrar en los tremebundos relatos de DRUILLET. El argumento es de nuevo lo de menos, un mero punto de partida para un ejercicio de estilo: un terrestre en un planeta desconocido y fangoso es acosado por una caterva de monstruosos fulanos, de aspecto fungoso y obsceno —que diría LOVECRAF, otro de los homenajeados— y dotados de malísimas intenciones y excelente apetito; a pesar de la denodada lucha del terrícola, es vencido, pero salva la vida "in extremis" pues al pegarle "el jefe" de los fungosos el primer bocado llega a la feliz conclusión de que aquello no hay dios quien se lo coma. De ahí el título —No somos Nada— aún más explícito y coñón en la versión original: ¿ES BUENO EL HOMBRE? (traducción más o menos literal).

THE LONG TOMORROW es para muchos la historieta más lograda de MOEBIUS. Parte de un ortodoxo guión —quizás argumento— del americano Dan O'Bannon que es un claro homenaje a la narrativa "negra" y a la ciencia ficción más clásica dominada por la figura del alienígena feo y malvado.

Aunque la historia se sigue con interés, lo realmente importante es, como siempre, la realización gráfica, la magnífica descripción visual de esa ciudad futurista hundida en las entrañas de una tierra muerta e inhóspita. Esta ciudad, escenario de las andanzas del detective PETE CLUB, es —con sus distintos niveles— la auténtica protagonista de la historia y el embrión de otras futuras más ambiciosas, especialmente la larga serie del INCAL.

Pero si hay algo que destaca especialmente en esta historia es la fuerza, el vigor en la descripción de ambientes y personajes, la violencia que transmite la planificación de algunas páginas, especialmente aquéllas que narran la persecución en el "Astropuerto" o el accidentado "polvo" del detective PETE CLUB. Y destaca porque eso, fuerza, será algo muy difícil de encontrar en el MOEBIUS del futuro, caracterizado por un trazo dulzón que roza la cursilería... cuando no cae en ella con todo el equipo.

Reflexionando un poco sobre esta primera época de MOEBIUS, la más creativa para nosotros, no nos queda más remedio que llegar a la conclusión de que su interés —y la razón de su éxito— reside únicamente en el aspecto gráfico y que todas las teorías montadas a posteriori sobre la trascendencia de su argumentos no son más que elucubraciones tendentes a "dignificar" algo que, paradógicamente, ya era muy digno de por sí.



Además, hay que recalcar que MOEBIUS, en estas obras se muestra como un gran dibujante y un eficaz narrador, pero en modo alguno como un INNOVADOR, salvo en el muy concreto panorama del cómic franco-belga dominado por la más estricta ortodoxia narrativa. En dicho ámbito, la historieta —especialmente la "realista"— a pesar de tener como soporte la página no es más que una serie de tiras superpuestas: Astérix, Michel Tanguy, el mejor Blueberry, Tintin, Alix, etc. son un buen ejemplo de ello. Cuando esta estructura se rompe, lo que ocurre raras veces, es más por razones estéticas que narrativas y siempre constituye una excepción. MOEBIUS concibe la página como una unidad narrativa y no como una mera sucesión de tiras, lo que resultaba indudablemente novedoso en el cómic francés, al menos en aquellos años, pero que era la base misma de la "página dominical" y el "cómic-boock" norteamericano.

De hecho las influencias del Cómic-boock en el MOEBIUS de esta época son enormes, desde la planificación de sus ARZACH —especialmente el 2º— tan similar a la de JOE KUBERT, a las "atrevidas" perspectivas de "The Long Tomorrow" que podrán ser el pan nuestro de cada día de todo Super-Héroe que se precie o —por qué no— los coloristas "disfraces" de sus personajes. En realidad todo esto no tiene nada de extraño pues MOEBIUS es un hombre muy relacionado con MEXICO, uno de los más claros feudos del cómic estadounidense. Nada tiene entonces de extraño —ni de deshonroso— que encontrase interesantes sus soluciones y las aplicase a sus fines.

Claro que MOEBIUS no fue el único, ni siquiera el primero, en aplicar estas soluciones —pensemos, por ejemplo, en su amigo DRUILLET—, pero sí es cierto que hasta él ninguno había tenido tanta aceptación, tanto éxito popular, quizás porque, como ya hemos dicho, sus obras de esta época cumplen todos los requisitos para atrapar al lector al primer vistazo: indudable belleza formal y un argumento inexistente que, paradógicamente, hasta permite reflexiones intelectuales —o intelectualoides— a los empeñados en buscárselas.

Esta etapa inicial de MOEBIUS puede considerarse como el COMIC DECORATIVO llevado a sus niveles más importantes y no se crea que es fácil, no; para comprobarlo basta con echar un vistazo a todos los que vinieron detrás pretendiendo hacer las mismas cosas.

EL INTERREGNO

Tras "The Long Tomorrow" se abre un larguísimo período durante el cual MOEBIUS permanece alejado de las páginas en color de TOTEM, ocupadas en muchos casos por alguno de sus discípulos más aventajados. Quizás el caso más claro sea Enki Bilal... a pesar de que éste siempre ha negado a capa y espada toda deuda estilística con Moebius.

Esta situación no es demasiado bien recibida por los aficionados hispanos y se manifiesta en las cartas enviadas a la revista, pero la cosa no tiene remedio pues —según se deja entrever— el "Maestro" cada vez se aleja más del cómic, atraída su atención por otros medios: la Ilustración, el Cine (¡menudo misterio Moebius y el cine!) e incluso la música. Vamos, que estamos ante un Leonardo del siglo XX.

Esto no significa que MOEBIUS deje de publicar; en casi todos los números de TOTEM hay algo suyo, aunque por lo general sean historietas de 3 o 4 páginas en blanco y negro. El conjunto no puede ser más heterogéneo. Allí se encuentra de todo, desde historias actuales a otras con bastantes años encima, pues ya se sabe que las primeras historietas de Giraud iban firmadas Moebius y no GIR. También hay de todos los géneros, incluso de temática social —Pesadilla Blanca, sobre el racismo anti-árabe en Francia—, aunque la mayoría sean emparentables con la ciencia ficción, teñida de ciertos ribetes de humor "forgiano". En cuanto a calidad, también hay de todo, pero la mayoría no es demasiado entusiasmante y —por mucha vaselina que los editores le echen— los lectores lo notan y claman por el Moebius "de verdad".

Entre toda esta pléyade de historietas —quizás 40— destacan dos por diferentes motivos, una porque es efectivamente una historieta agradable y divertida, muy bien dibujada, y la otra porque es la primera prueba palpable de las tomaduras de pelo que en el cómic va a producir la "política de autor". Me refiero a "El Cachondo Loco" y a "Escala en Pharagonesia".

EL CACHONDO LOCO, aunque su guión no haya envejecido demasiado bien, sigue siendo una historieta de muy agradable contemplación que además —al ser en blanco y negro— permite apreciar en condiciones óptimas el pecu-

liar entintando de MOEBIUS, seguramente su faceta más original como dibujante. MOEBIUS utiliza una técnica cuyos resultados recuerdan las antiguas ilustraciones de DORE y las más reciente de Virgil FINLAY pero que, por su laboriosidad, no es fácil de encontrar en el cómic. Con anterioridad creo que sólo ROBERT CRUMB ha hecho algo similar, aunque el resultado final sea distinto, pues CRUMB pretende dar a su dibujo apariencia de tosquedad, frente a la "sofisticación" moebiana.

Dicha técnica consiste simplemente en un minucioso entintado a base de trazos, generalmente cortos, y puntos cuya mayor o menor abundancia determinan el sombreado y los volúmenes. Las manchas negras, por el contrario, son casi inexistentes y sólo aparecen en casos muy concretos; para realzar la "negrura" del espacio, por ejemplo. El resultado es de gran belleza y bastante apropiado para este tipo de historias, pero cuando se aplica a obras más "terrenales" resulta excesivamente blando y hasta empalagoso, buena prueba de ello son los últimos álbumes de BLUEBERRY, especialmente ANGEL PACE.

ESCALA EN PHARANGONESIA es otra cosa: una tomadura de pelo. TOTEM lo explica muy bien. Parece que un día el gran Moebius descubrió un cuadernillo olvidado con uno bocetos a colorines de una futura historieta, alegrado por el descubrimiento y como tenía el día vago decidió publicarlo, así como estaba, claro. El resultado es algo así como un remedo de "story-board" que dura sus buenas 24 páginas y que, por supuesto, jamás habría sido publicado de ir firmado por un novato o, incluso, un profesional a secas. MOEBIUS es ya un "ARTISTA" y en consecuencia todo vale, hasta editar —y vender— como historieta lo que no pasa de ser un guión abocetado.

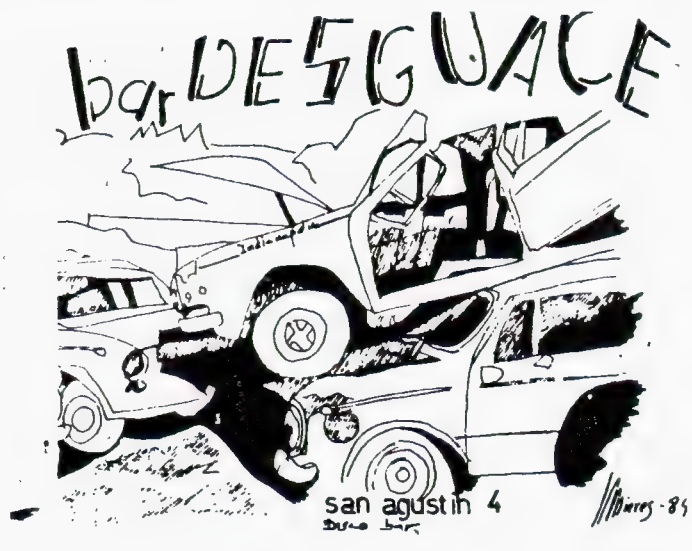
Ignoro si MOEBIUS se toma muy en serio como Artista pero está claro que sus editores —al menos los hispanos y supongo que los demás también— pretenden que nosotros sí lo hagamos. En tal sentido la presentación del GARAJE HERMETICO va a ser antológica.

EL MANIFIESTO DE LOS NUEVOS TIEMPOS: EL "GARAJE HERMETICO" YA ESTA AQUI.

¿Qué es el "Garaje Hermético? Según TOTEM es la Obra Maestra del cómic de todos los tiempos, el Desafío al cómic convencional y caduco, el Manifiesto de los Nuevos Tiempos (que no sé lo que quiere decir, pero me gustó mucho cuando lo leí, así que lo pongo). Yo más bien creo que se trata de una BROMA, una broma relativamente inofensiva en su versión original pero excesivamente pesada en la española.

En este artículo hemos huido de referencias a la obra de MOEBIUS en el extranjero, porque somos muy comodones —cierto—, pero también porque creemos que poco interés tiene para el lector español el saber, por ejemplo, que el CACHONDO LOCO es anterior a ARZACH y que no se publicó en METAL HURLANT, sino, según creo, en L'ECHO DES SAVANNES, pero llegados a este tema sí tiene interés referirnos a la versión original. El Garaje Hermético se publicó en M.H. en una época en la que MOEBIUS ya no se prodigaba demasiado y el peso de la revista había caído sobre otros autores. Es el momento en que más se habla de sus actividades fuera del cómic. La serie se publicó a razón de dos páginas por número —como norma habitual— y en esas condiciones se la puede considerar una broma simpática o incluso como un "interesante experimento", pero tal como se presentó en España —en bloques de hasta 20 páginas— es, ante todo y sobre todo, un soberano LADRILLO.

MOEBIUS parte de una idea grata a cierta literatura fantástico-filosófica y magníficamente planteada por BORGES en su cuenteo "El Jardín de los Senderos que se Bifurcan". La idea es, más o menos, la siguiente: de todo ACTO se derivan unas CONSECUENCIAS que, por costumbre o por lo



que sea, se tienden a identificar siempre con unas muy concretas, pero en teoría éstas podrían ser INFINITAS, aunque muchas nos parezcan absurdas. La consecuencia es que la REALIDAD queda sustituida por una MULTIREALIDAD, formada por infinitos planos que unas veces se interrelacionan y otras no (parece un lío, ¿eh?, pues no es nada comparado con el artículo "aclaratorio" que TOTEM publica en su nº 36).

Bueno, hasta aquí la Teoría, pero... ¿cómo ponerla en práctica? La solución de MOEBIUS es que cada vez que historia comienza a perfilarse rompe la continuidad y salta a los Cerros de Ubeda en lo que parece el inicio de otra cosa completamente distinta. Claro que el resultado, bien porque MOEBIUS haga trampa, bien porque la percepción humana tenga sus limitaciones y no sea capaz de captar tanta maravilla, no es demasiado entusiasmante y la única sensación que produce es la de estar ante una historia, bastante desgalichada, que se desarrolla en diversos planos de actuación que, más que nada por la torpeza del autor, casan bastante mal entre sí.

Quizás no sea justo ensañarse demasiado con MOEBIUS, quizás la causa de la indigeribilidad del "Garaje" reside en que éste es un problema para enunciar —como hace BORGES— pero no para resolver, pues una vez metidos en harina, el resultado es como en esas novelas de ciencia-ficción en las que se repite mil veces que el malo —venusino por más señas— razona con una "lógica no humana"... que resulta ser como la de todo hijo de vecino, pues sino no habría quien se aclarara. De todas formas el "manifiesto de los nuevos tiempos" es una de esas obras que resulta imposible tomar en serio. Al hacer TOTEM lo contrario transformó a MOEBIUS en el más claro exponente de "autor genial" que todo el mundo alaba pero nadie lee.

Estoy plenamente convencido de que los que hemos *leído* el GARAJE HERMETICO cabemos en una pensión de pueblo, pero como el cómic es "algo que entra por los ojos" no faltan los aficionados que, más o menos, afirman... "sí, sí... el "Garaje" es un coñazo, pero no me negaréis que los dibujos son cojonudos, ¿eh?".

También en esto tenemos que disentir; a estas alturas nadie pone en duda que MOEBIUS-Gir-GIRAUD es un señor que, cuando quiere, dibuja muy bien, en consecuencia "El Garaje" tiene momentos de gran belleza... junto a otros que parecen dibujados en el retrete. En EL GARAJE hay de todo, como en botica, pero los buenos momentos no abundan demasiado y consisten, sobre todo, en planos generales de gran belleza, muy bien dibujados, pero de escaso valor narrativo.

De todas formas el que "El Garaje Hermético fuese una obra de gran valor formal, cosa discutible, sólo reforzaría nuestra opinión de que MOEBIUS es un autor DECORATIVO, un "excelso" creador de VIDEO-CLIPS de papel y éstos, de papel o de celuloide, resultan difícilmente soportables cuando su disfrute exige más de cinco minutos. Parece que los editores del METAL HURLANT francés fueron los primeros en verlo así.

LA VUELTA AL CURRO

En el nº 36 de TOTEM termina "El Garaje Hermético" y se anuncia la aparición de una nueva revista; el mítico METAL HURLANT. En él van a aparecer las nuevas historietas de MOEBIUS. Además, no se trata de "antiguallas", sino de sus últimas producciones. El lector español trabará así conocimiento con EL INCAL.

Con EL INCAL pasará un poco como con "The Long Tomorrow", es demasiado obvio que lo que allí se cuenta no admite demasiadas interpretaciones —y de haberlas más vale "no meneallas"— y por eso los mismos que se extasiaron ante ARZACH se refieren a ella como una obra inferior, de consumo, etc. Sin embargo a nosotros no nos disgusta, ni mucho menos, pues nos parece que EL INCAL es de nuevo la obra de un PROFESIONAL

que, con mayor o menor fortuna, trabaja para un público y no para su propio OMBLIGO.

Curiosamente esto va a deberse más a la unión de MOEBIUS con un guionista, el mexicano Alejandro JODOROWSKY, digo curiosamente porque los antecedentes de este hombre son temibles. Intelectual de postín en los años 60, junto con ARRABAL, el máximo exponente del "Movimiento PANICO" y ya se sabe que cuando esta gente llega al cómic —o al cine— son más temibles que el caballo de PAVIA, más que nada por su fe sin límites en la CIENCIA INFUSA.

No es este —afortunadamente— el caso, quizás porque JODOROWSKY tiene también su historial en el mundo del cómic. Ya en los años 60 realizó en MEXICO el guión de un cómic de cierta reputación, ANIBAL 5, un superhéroe a la vez clásico y disparatado.

EL INCAL es una larga, larguísima saga en la que se encuentran los más diversos elementos; en alguna parte he leído que esta historia debe mucho a los libros de Carlos CASTANEDA, pero a mí —a pesar de que ni la historia ni la ambientación se parecen— lo que en realidad me recuerda es "EL SEÑOR de los ANILLOS". También aquí encontramos un enfrentamiento absoluto entre el BIEN y el MAL, personificados en un objeto concreto —el INCAL— que proporciona a su poseedor poderes sin cuento, también aquí un grupo heterogéneo de héroes emprende una peregrinación, un viaje iniciático del que saldrán transformados y también, en fin, el PORTADOR del objeto mágico es el más tonto y desvalido de todos ellos.

Es también una obra que resulta curiosa por la cantidad de homenajes y referencias que contiene a la obra anterior del propio MOEBIUS. Toda la primera parte se desarrolla en una enorme ciudad idéntica a la de "The Long Tomorrow", también su "héroe" —el detective John DIFFOL— es una versión del de aquélla, aunque en este caso sea un pobre hombre al que nadie toma en serio, ni siquiera DEEPO, "su loro de Hormigón", una versión cotidiana de la montura de ARZACH.

El INCAL es, para terminar, una historia de "Super-héroes", pues sus protagonistas —aunque no usen antifaz— tienen, o irán adquiriendo a lo largo de su viaje una serie de PODERES que los distinguen del común de los mortales. No es demasiado raro si pensamos que JODOROWSKY, en una entrevista concedida a PRIMERA LINEA, sólo habla —aparte de los suyos— de este tipo de tebeos, aunque sea para ponerles curiosas objeciones. (Parece que si él, por ejemplo, fuese REED RICHARDS —el Hombre Elástico— se ocuparía menos de marcianos y supervillanos y más de "extender" la pilila. Lo curioso es que lo mismo se le podrá decir a John Diffol, héroe de aperreada vida sexual.)

Lo que sigo sin ver demasiado claro es la relación entre esta historia y Carlos Castaneda; cierto que él también narra un proceso de INICIACION pero no "hacia afuera" —estos señores quieren "salvar el Universo"— sino "hacia adentro". Estoy seguro de que si alguien le plantease la cuestión a Don JUAN, el mentor de Castaneda, contestaría: "Pura Macana".

Pero, como ya dijimos, en toda historia de MOEBIUS la parte gráfica tiene una importancia fundamental, aunque —como en este caso— también exista una historia "relativamente" ortodoxa.

En la saga del INCAL ocurre como en casi toda la obra de MOEBIUS, salvo en las primeras historietas, que lo que más llama la atención es su IRREGULARIDAD. Junto a páginas o secuencias auténticamente atractivas, incluso impresionantes, hay otras que parecen dibujadas en un vagón de metro en hora punta y lo normal es que unas y otras se sucedan sin orden ni concierto, sin que el lector pueda hacer otra cosa que conjeturas: ¿le dolerían ese día las muelas a MOEBIUS?, ¿reñiría con su mujer?, ¿se sentiría tocado por el genio divino como en el caso del GARAJE?... ¡CHI LO SA!

De cualquier manera el INCAL es una obra globalmente atractiva, aunque tenga sus al-

tibajos y en ocasiones el lector sienta —seguramente con razón— que o MOEBIUS o JODOROWSKY, o ambos, le están tomando el tupé.

Hasta el momento han aparecido 4 álbumes y parece que todo concluirá en el 5º. Como indicación podemos decir que el 1º es irregular y el 2º y el 4º los mejores, el 3º por el contrario nos parece, por usar la terminología de un afamado pedagogo local, malo con avaricia y acaparamiento. Veremos qué nos depara el último, pues de él dependerá en mucho la consideración global de la historia.

Como mera anécdota diré que un amigo me comentaba que esta historia, de "claras" influencias "franco-belgas", permitía incluir a MOEBIUS en la tendencia denominada "Línea Clara". La verdad es que pocas cosas me parecen tan dispares como el estilo de este autor y el de gente como HERGE, JACOBS y C.I.A.; en cuanto a la "Línea Clara" sólo puedo decir ¿por qué no?; una "escuela" en la que caben HERGE, MIQUE BELTRAN Y TARDI bien puede acoger a MOEBIUS o al Lucero del Alba si solicita la admisión.

Al margen de esta SERIE se ha producido un fenómeno que me resulta sumamente agradable por la filosofía que subyace tras él. Me refiero a la publicación por NORMA de una serie de álbumes que recogen diversas obras de MOEBIUS, generalmente bocetos, ilustraciones, historietas cortas y elucubraciones varias. Dichos álbumes, con independencia de su interés o calidad, tienen un precio que —aún hoy— resulta inusual en el mundo del cómic: es algo así como si NORMA nos dijese: "Moebius es tan bueno, tan bueno, que ya no podemos publicarlo en tebeos". La triste verdad es que buena parte de los mejores tebeos que hoy se editan salen en ediciones de perra gorda y pasan por completo desapercibidos para la "crítica especializada". Claro que, como contrapartida, se LEEN.

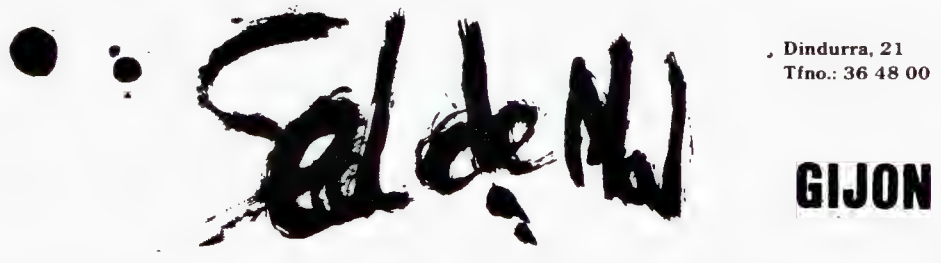
Poco puedo decir del contenido de dichos álbumes pues no los he leído, pero si la tónica general es como la muestra publicada por NORMA en sus revistas —"Venecia celeste", por ejemplo— mucho me temo que estemos ante una nueva versión, corregida y aumentada, de "Escala en PHARANGONESIA"... los síntomas al menos son mortales.

Hasta aquí nuestra visión de MOEBIUS, un hombre que para unos es la vera imagen del "Cómic de Arte" —eso que inventó TOTEM— y para otros la muestra más palpable de lo fácil que es engañar al prójimo, sobre todo cuando la "víctima" está aquejada de "complejos culturales".

Argumentos hay para todos los gustos y creemos que eso es algo que queda claro en nuestro artículo. Para nosotros es indudable que MOEBIUS —o Giraud— es un buen dibujante —a ratos, muy bueno— y un aceptable narrador pero al que, como esto no basta para elevar a nadie al pedestal de GENIO, se ha querido AUPAR artificialmente. El resultado es que a un autor interesante se le ha transformado en un enorme globo sin nada dentro, pues cuando se quieren cimentar famas y prestigios en vacuidades del calibre del "Garaje Hermético" se está reconociendo implícitamente que no existen argumentos más sólidos para ello.

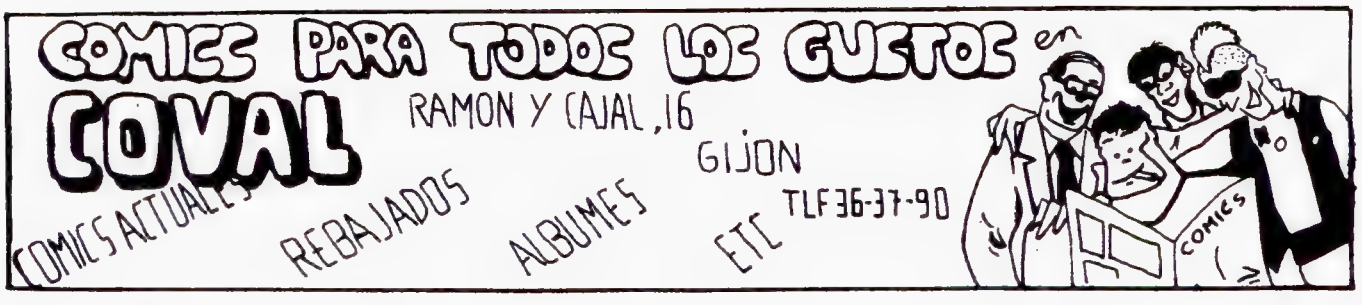
Resulta significativo que todos los artículos que hemos leído sobre MOEBIUS —en TOTEM y en COMIX INTERNACIONAL— se limitan a decir, de media docena distinta de formas, que MOEBIUS es un fuera de serie, pero ninguno —NINGUNO— se preocupa de decirnos por qué, ni siquiera de darnos una pequeña indicación. Y bien mirado, para qué van a hacerlo, si como ya nos advierten en el TOTEM nº 28: ... sólo si hemos captado y absorbido la esencia del GARAJE seremos capaces de ser los del METAL, esos que responden al nombre simple y terrible de los HUMANOIDES. ¡¡Toma castaña!!

Ramón Fermín Pérez



Dindurra, 21
Tfno.: 36 48 00

GIJON



SEA VD. AGRESIVO Y CONSEGUIRA...
TODO! MATRICULESE EN LOS CURSILLOS QUE REALIZA...
ATHA
¡SCRRIIIIIIIIK!

¡?
¡IMBECIL! ¡A VER CUANDO APRENDE A CONDUCIR!
PERO... PERO... SI YO VENGO POR LA DERECHA...
¡QUE DERECHA NI QUE MI MADRE! ¡NO VE QUE YO TENGO PREFERENCIA POR VENIR DE CARRETERA GENERAL! ¡PALETO! ¡ATONTADO!
¡ZOQUETE! ¡SI NO FUERA PORQUE TENGO PRISA!

¿ERES TU, MANOLO?
SI, SOY YO... ¿QUIEN PUEDE SER SINO?

NO SE PORQUE ME HACES ESA PREGUNTA... DEBES DE CREER QUE SOY TONTA... ¡NO SE TE OCURRA PASAR SIN LAS BALLETAS!

NO SE PORQUE TIENES SIEMPRE QUE ANDAR GRITANDOME... HOY HE TENIDO UN DÍA AGITADÍSIMO EN LA OFICINA ... ESTOY BASTANTE AGOTADO.
¿Y YO QUÉ? ¡SI DEBES CREER QUE YO NO HAGO NADA! YA SE SABE QUE LO QUE HACEMOS LAS MUJERES EN CASA NO ES NADA.

NO HE DICHO NADA DE ESO... ¿QUIERES QUE VAYAMOS AL CINE? DAN UN BUEN PROGRAMA DOBLE EN EL CAPITOLIO.
¿AL CINE? ¡ESTAS LOCO! ¡CON LO QUE TENGO QUE HACER! PUEDES IR TU SI QUIERES.

NO ME PONGAS LA CENA... CENARÉ CUANDO VUELVA DEL CINE.
¡NO ORINES FUERA! ¡NO TENGO GANAS DE LIMPIAR LO QUE TU ENSUCIAS! ¡LIMPIA EL LAVABO CUANDO TE LAVES LAS MANOS!
NO ME ESPERES LEVANTADA, LLEGARÉ ALGO TARDE PUES ES UN PROGRAMA DOBLE.
¡CLARO! ¡TU AL CINE Y YO FASTIDIÁNDOME AQUÍ!
PERO MUJER... SI NO QUIERES VENIR...
¡NO QUIERO! ¡NO QUIERO! ...¡NO PUEDO! ¡SOY UNA ESCLAVA!... ¡LÁRGATE DE UNA VEZ!
POR FAVOR, DEME UNA LOCALIDAD DE BUTACA.
AQUÍ TIENE, SON DOS DOLARES.
HOY
SEAN CONNERY
007
COMO
JAMES BOND
AGENTE 007 CONTRA EL DR. NO
VICTOR MATURE
BRIAN DONLEVY
COLEEN GRAY
EL BESO DE LA MUERTE

¡NO TE IMAGINABAS QUE YO ERA 007 DE INCOGNITO! ¿VERDAD? AHORA TE VAS A COMER, UNA A UNA, TODAS LAS HOJAS DEL PRESUPUESTO QUE ME HAS HECHO REPETIR ESTA MAÑANA... ¡EMPIEZA!
¡NO, POR FAVOR!... ¡NO LO VOLVERÉ A HACER! ¡SERÉ BUENO!...

PERDÓN, DISCÚLPEME.
¡QUE PERDÓN NI QUE DIABLOS! ¡MIRE POR DONDE CAMINA! ¡ATONTADO!
LE HE PEDIDO PERDÓN...
¡VÁYASE A PASEO!
PERO, MANOLITO... TU SIEMPRE METIÉNDOTE EN LÍOS... ¿QUE HACES TAN ALEJADO DE TU CASA?

HE VENIDO AL CINE PARA VER UN PROGRAMA DOBLE.
¿TE HA DEJADO SALIR SOLO TU MUJER?... ¡MANOLITO!... ¡TE ESTAS HACIENDO UN HOMBRE! ¡ESTO HAY QUE CELEBRARLO!... VAMOS A TOMAR UNAS COPAS A UN BAR QUE HAY AQUÍ CERCA.
NO GRACIAS, TENGO QUE REGRESAR A CASA.
¡HOMBRE NO ME DIGAS!... AHORA QUE EMPIEZAS A SER UN HOMBRE... TIENES QUE COMPLETAR TU EDUCACIÓN... UNAS COPAS TE AYUDARÁN A QUITAR ESOS COMPLEJOS QUE TIENES Y A QUE NADIE TE QUITE LOS PANTALONES...

VENGA HOMBRE ENTRA Y NO TENGAS TANTO MIEDO A TU MUJER... ¡HAY QUE DEMOSTRARLES QUIEN ES EL QUE LLEVA LOS PANTALONES!
NO, SI NO ES ESO ... ES..
¡QUE ME DIGA A MI ESTO, ESTE MARICÓN!
PASA, ANDA PASA ..

HOLA, TINI ¿QUE VAIS A TOMAR?
PONNOS UNAS COPAS DE ALGO DE HOMBRES ... UN COÑAC O ALGO POR EL ESTILO.

NO, PARA MI PONGA UN...
¡TU TE CALLAS! ¡TOMAS LO QUE YO HE PEDIDO Y SE ACABÓ!

COMO ME .. HIP.. DIGA ALGO.. HIP... MI .. HIP.. MUJER .. HIP.. LA MATO ... HIP...
ESO, ESO ... HIP.. MÁTALA ... HIP...

DESDE LUEGO... HIP.. TIENES RAZÓN... HIP.. PARA HACERSE UN HOMBRE ... HIP.. HAY QUE TOMAR .. UNAS COPAS...
BUENO ESO ... ERA... UN.. HIP.. DECIR .., TÚ NO SERÁS ..HIP.. JAMÁS... ¡OH!

¡MANOLITO! ¿POR QUÉ ME MIRAS ASÍ?

¿QUE VAS A HACER?.. HIP...

NO.. NO...¡NOOOO!
¡MALDITA MARICA!... VAS.. VAS... HIP.. A PAGAR... PAGAR... TU POR... HIP.. POR TODOS...

...TODO LO DEMÁS ES YA DEL DOMINIO PÚBLICO. FINALMENTE, PARA HACERME UNA COARTADA COMETÍ LA TONTERIA DE MUTILARLO...
PERO, ¿POR QUE TINI?

SENCILLAMENTE, PORQUE ERA UN SER MAS MARGINADO QUE EL PROPIO MANOLITO Y ESTE SE SINTIÓ SUPERIOR, POR UNA VEZ EN SU VIDA.

AQUÍ KOWASKY, ¿ME PASA CON EL TENIENTE SMITH?
DIME, KOWASKY.

TENGO UNA SORPRESA PARA TÍ, VEN INMEDIATAMENTE AL 27 DE LA CALLE 92... AH, NO TE OLVIDES DE TRAER CONTIGO AL INSPECTOR "HOLMES" NOS YAMOS A REIR TODOS.
ESTA BIEN, ESTA BIEN, AHORA VAMOS PARA ALLÁ. NO TARDAREMOS NI CINCO MINUTOS.

HAS OÍDO LA PARTE FINAL DE LOS HECHOS, PERO AÚN FALTAN ALGUNOS PUNTOS POR ACLARAR. ¿QUIERES PASAR A UNA HABITACIÓN CONTIGUA, HASTA QUE TODO QUEDE RESUELTO?
SÍ, COMO NO. PERO NO ME HAGAS ESPERAR MUCHO. TENGO UNA CITA MUY IMPORTANTE Y NO QUISIERA, POR NADA DE ESTE MUNDO, HACERME ESPERAR.
PRONTO TE HAS CONSOLADO.
CHICO, A REY MUERTO, REY PUESTO.
¿ESTÁS DISPUESTO A MANTENER LO QUE NOS HAS CONTADO?
SÍ, NO PUEDO...
¡CARAMBA! ¡RÁPIDO! ¡A LA HABITACIÓN!
YA VOY.
RRRIII

¡ESTO ES UNA FARSA! TENEMOS LAS PRUEBAS SUFICIENTES PARA CONDENAR A LA "MARICA" DE BURDON. EL ES EL VERDADERO ASESINO Y YA LO TENEMOS ENCHIROLADO.

SIENTO CONTRADECIRTE, PAPÁ. PERO ESE HOMBRE TIENE UNA PERFECTA COARTADA. UNA COARTADA QUE LE DEJARÁ LIBRE INMEDIATAMENTE.
¡¡HIJO!!.. ¿QUE HACES AQUÍ?.. ¿DE QUE COARTADA HABLAS?.. ¡NO, NO LO DIGAS! ¡NO!... ¡POR FAVOR!

SI TU NO LO DICES NADIE TIENE PORQUE SABERLO.
SI, PAPÁ. BURDON Y TINI ERAN MIS AMIGOS, NOS QUERIAMOS Y TU QUIERES DESTRUIRLOS PORQUE LOS ODIAS. BURDON PASÓ TODA LA NOCHE DEL CRIMEN CONMIGO. Y AMBOS ESTUVIMOS ESPERANDO AQUÍ INUTILMENTE A TINI.

¡TIENEN QUE DEJARME AJUSTICIAR AL ASQUEROSO DE BURDON! ¡¡TIENE QUE HACERSE JUSTICIA!! ELLOS SON LOS CULPABLES DE QUE MI HIJO SEA ASÍ. EL NO "LO" ERA. ERA IGUAL QUE YO ... VIRIL!

POK!

¡LA GENTUZA COMO "TU" ME REVUELVE EL ESTOMAGO!... ¡¡DEFENSOR DE LA LEY Y EL ORDEN!!
FIN

"Comentarios en Voz Alta"

SE BUSCA

Librería "Internacional Comics Bookshop" (Antonio Raiola) de California.

Este amigo hace muchos años que tiene una fuerte deuda con nosotros por falta de pago en el envío de tebeos. Esperemos que no se haya atragantado con tanta "pasta".

Distribuidora MAR ROJO -SALAMANCA.

Más que Mar Rojo, debería llamarse PIRATA ROJO. Besitos.

Librería METAL HURLANT -MADRID

Desde su fundación, no sabemos lo que es una "perra gorda" de estos Srs. Un cheque sin fondos sí que conocemos.

En el próximo nº volveremos con nuevos nombres.
A partir de este nº no admitiremos devoluciones de material que tengan en poder del vendedor MAS DE UN AÑO.

TADEO Y SU COMIC-GUIA

Nuevo nº de esta publicación, el nº 11. En esta ocasión ABSOLUTAMENTE RECOMENDABLE. Con la mayor información que nunca se haya escrito sobre TARZAN, en España. ¡A pedirlo! ¡Es gratis!
Librería Telio.
G.V. Marqués de Turia, 7.
46005 – VALENCIA

DESDE SANTANDER

Un nuevo ejemplar de "CON LA MOSCA DETRAS DE LA OREJA". Estos cántabros son incansables y siguen en la brecha después de tantos años.
Para suscripciones y pedidos: LA MOSCA
Apartado de Correos 698
89080 SANTANDER.

AVISO A LOS EDITORES

Si usted es editor en busca de proyectos y se le aparece un joven llamado Joan Navarro, de pulcro aspecto y buen decir, para proponerle una revista de "línea clara", desconfíe. Usted sería, en caso de aceptar, el cuarto que picase. Puede que parte del material fuese bueno, pero el proyecto, el globo le hará perder su dinero. Primero fue "Cairo", que se suspendió temporalmente porque vendía menos que un camello a la puerta de una iglesia. Después fue "Complot", editada por él mismo, que desapareció en el segundo número. Ultimamente fue el TBO editado por Bruguera que llegó al número 7 en la más corta de sus etapas. Si usted es editor en busca de proyectos, tenga en cuenta los antecedentes citados. Si usted quiere desgravar a Hacienda con un negocio ruinoso, acepte.

HERGE NO FUE UN MAESTRO

Hergé, autor de Tintín no fue un maestro ni mucho menos. Fue uno de los mejores autores de comics del mundo, pero de maestro nada. A un maestro lo hacen sus discípulos tanto como él hace discípulos. Hergé tuvo díscolos. Ahí está el ejemplo de "Lefranc", que acaba de editar Junior (línea juvenil de Grijalbo). Esta serie dibujada por Jacques Martin, autor de "Alix", clarilínea y de apariencia hergeana, niega tanto a Hergé como Blake & Mortimer de E.P. Jacobs. Se le pueden atribuir los mismos defectos que en números anteriores de EL WENDIGO ya destacamos. No es manía. Se trata de una de las historietas más aburridas, peor planificadas, fatal narradas que hayamos leído desde que "picamos" con Jacobs. Después de leerla, chapúcese en Tintin y notará la diferencia.

TAMBURINI DEJA HUERFANO A RANXEROX

Tamburini, creador del androide brutal, sangriento y nada lírico llamado Ranxerox, fue encontrado muerto por sobredosis de heroína en su domicilio romano. Poco sabíamos del hombre Tamburini, pero algo se traslucía en las historias de ese mundo desquiciado, sucio y superpuesto donde se consumía violencia gratuita como un elixir, se trajinaban perversiones, se actuaba con la arbitrariedad del egoísmo y se manejaba uno entre una colección de hijos de puta memorables. Algo así sólo lo puede hacer un tipo sensible. Sobre todo ello, Tamburini escogió ser jinete y pasárselo al galope. Cada uno es cada uno y, en conjunto, formamos un montón en el que Ranxerox podría moverse con naturalidad.

PEDRO TABERNERO Y LA CAJA DE AHORROS

En Sevilla, hay una casa y en la casa una ventana... En Sevilla hay todo eso y más. Hay una Caja de Ahorros que se preocupa por un medio de expresión como la "historieta" y además, cosa rara, hace las cosas bien. Encarga la dirección de todo a alguien tan introducido y conocedor del medio como PEDRO TABERNERO. El resultado es un producto que da gloria verlo. Más esmero en la edición no se puede poner. No vamos a hacer crítica de la selección de material; lo hay bueno, malo, regular y excelente, pero en conjunto es un producto que hay que recomendar, a la vez que aplaudir iniciativas como ésta. ¡Bien, coño, bien!

DIETER LUMPEN AVENTURAS DE UN CANALLA

Javier Cuervo y Fernando Cuesta

Dieter Lumpen es una serie sobre la fortuna del buscavidas. En siete episodios ha mostrado la suerte y la desgracia de un canalla envuelto en unos avatares generalmente tópicos, pero que siempre agradan. Hay historias no demasiado originales que un autor no puede resistirse a contar por el sencillo placer de narrarlas. Cuando se relatan bien el lector las disfruta como nuevas. Eso le ocurre a todo Dieter Lumpen. Si se le añaden elementos de exotismo, una narración bien ambientada, contrastados blancos y negros o luminosos colores, personases curiosos y una narración escueta que se corta por el lugar debido o se recrea en introducir al lector en la acción, leerlo será gozoso. Esta es la sensación cuando se tiene en las manos una historieta de las que han publicado en "Cairo" el guionista Jorge Zentner y el dibujante Rubén Pellejero.

El éxito de la serie se debe fundamentalmente al dibujante. Estamos ante un artista que sabe resolver con elegancia y precisión las situaciones que le plantea el guionista, que maneja bien el blanco y negro y que se multiplica en calidad cuando aplica el color. Mucho del clima y la ambientación que consigue se sostiene sobre los colores que son también luz. El guionista recrea más que inventa situaciones y episodios. El conjunto es lo que importa.

UN CANALLA EN APUROS

Clasificar a Dieter Lumpen no es difícil. Nadie en su sano juicio lo reconocería como un héroe, aunque físicamente responda de una forma convencional al estereotipo de los tebeos clásicos. El apellido nos da la pista. "Lumpen", en alemán, significa "andrajos". A pesar de sus distintas suertes Lumpen siempre se las apaña para llevar un aspecto al menos aseado, así que lo mejor es escoger otra acepción. "Lumpen", palabra germana, significa también "canalla, rufián". Ese es nuestro hombre. No llega al extremo de "Torpedo", pero no es un tipo con el que a uno le gustaría repartir una herencia. Resulta contradictorio y por eso más interesante. Reconoce algún valor. En "La voz del maestro" se presenta como un personaje capaz de valorar la amistad. En "Bomba de tiempo" puede parecer hasta un idiota enamorado. En "Juegos de azar", donde por una deuda a los dados tiene que matar al padre de quien le salvó la vida, funciona con ética personal y se liquida en venganza a su deudor. Este canalla puede serlo, pero si creen que es el más grande visto echen una mirada alrededor.

En "Un puñal en Estambul" es utilizado por una venerable anciana que llora por recuperar un camafeo pero sabe secarse las lágrimas justo a tiempo para disparar sobre quien se ponga en medio.

En "Bomba de tiempo" es su amante Brigitte quien le usa sin él darse cuenta. En "Juegos de azar" también es utilizado —reducido a la esclavitud por deuda de juego—por Kiryas "el más habilidoso fullero de todo el Egeo". En "El malo de la película" cae en manos de un agente de la Interpol, aunque sepa darle la vuelta a la situación. Estas son las historias en que le encontramos como un sujeto activo de la aventura.

En las restantes es un sujeto pasivo, un espectador, un chófer de la historia. Es el caso de "Cuestión de piel", donde el protagonismo se desplaza hacia Mr. Preston, el británico que hecha pestes sobre los indios y que defiende la superioridad del imperio respecto a la colonia, pero que termina llorando sobre el cadáver del chófer hindú con el que mantenía relaciones homosexuales.

En "La voz de maestro" es compañero del viaje hacia sí mismo que emprende Kurtz, su amigo de la infancia. En "Los pecados de Cupido" se vuelve simple víctima del miedo en una casa encantada.

Este canalla puede hacer, entre los malos, de malo de la película, pero se asquea al cono-

cer "la India de las diferencias sociales, del prejuicio racial, de la necedad y cinismo imperiales". Y entre los malos, pica de bobito. La mayoría de las veces se la juega. Lo que ocurre es que los demás se aprecian a sí mismos y a sus ambiciones, Lumpen no. Va al azar. De ahí que la vida le lleve continuamente de la riqueza a la pobreza, que gane y pierda. Siempre queda un sitio desconocido para empezar de nuevo. El viaje es geográfico y vital.

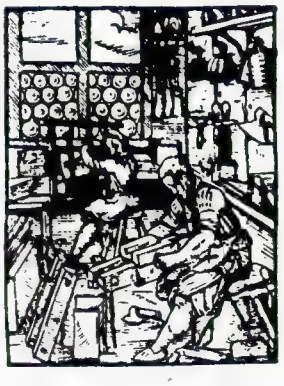
LA LUZ EN BLANCO Y NEGRO O COLOR

Salvo la acción de "Los pecados de Cupido" que se desarrolla en París, el resto de las aventuras son mediterráneas u orientales. Las cuatro primeras en blanco y negro y las dos siguientes en color. En todas ellas hay luz. La luz que se supone a estos países. Aunque con sombras muy contrastadas, Pellejero dibuja sobre todo ambientes muy luminosos, muy blancos. Y tan esquemáticos como sugerentes. En pocas líneas nos hace viajar a países exóticos ambientados con poco aparataje. Sin embargo, estamos en ellos. Como, por hablar de exotismo hay que referirse a Pratt, digamos que a Pellejero no le bastaría con una línea de playa y una palmera desmayada si nos quisiera situar en el Caribe. Introduce muchos elementos más que el dibujante italiano y sobre todo los incluye con más frecuencia. Primero nos sitúa con un gran plano general y después nos recuerda continuamente dónde estamos.

A su blanco y negro iluminado sólo le faltaba el color. En la segunda serie de Dieter Lumpen la luz entra para hacernos ver los colores. Su estilo no ha tenido que variar nada para introducir cromatismos. Sencillamente se le han añadido. El color perfecciona esa luz que ya había anteriormente. Oriente es color, sobre todo a los ojos occidentales.

También sirve para semantizar la acción, si bien de una forma elemental. Las escenas de cargas policiales contra los indígenas en "Cuestión de piel" aparecen sobre tonos rojos que significan violencia y sangre.

El caso más curioso de los que tratamos en utilización de color se encuentra en "Los pecados de Cupido". Los lectores asistimos a una historia lúgubre y nocturna realizada sobre el contraste de negros fuertes y colores vivos. Hasta ese otoño francés en que nos sitúa tiene el color de una tarde soleada de octubre. Aunque tal vez no fuese esa la intención, el color ayuda a ironizar la histo-



Cimadevilla

Taller de Encuadernación

Rosario, 44-Telét. 34 88 92-Gijón-1

ria un relato de miedo que agrada leer, pero que no asusta a nadie, ni lo pretende.

NARRACION ESCUETA

Estamos ante relatos cortos, narrados de una forma que va al grano. Para contar la historia pueden sobrar planos, pero para hacerla sentir con una cierta temperatura no. Cada cuento se articula sobre un número bien trabajado de secuencias, entre las que hay ajustadas elipsis. Es en esas elipsis donde no hay una viñeta que sobre. En cambio, en el relato de esas secuencias, en su acción, algunas podrían ser suprimibles. ¿Por qué, a pesar de esto, son útiles?. Porque ambientan. Detienen el ritmo al congelarse en un primer plano o lo aceleran al ofrecernos planos de detalle que informan de la acción. Zentner, que en los argumentos busca la sorpresa sin llegar a sorprendernos, es muy correcto en los guiones. Eso ayuda mucho a leer estas aventuras de Dieter Lumpen dibujadas con tanta elegancia.

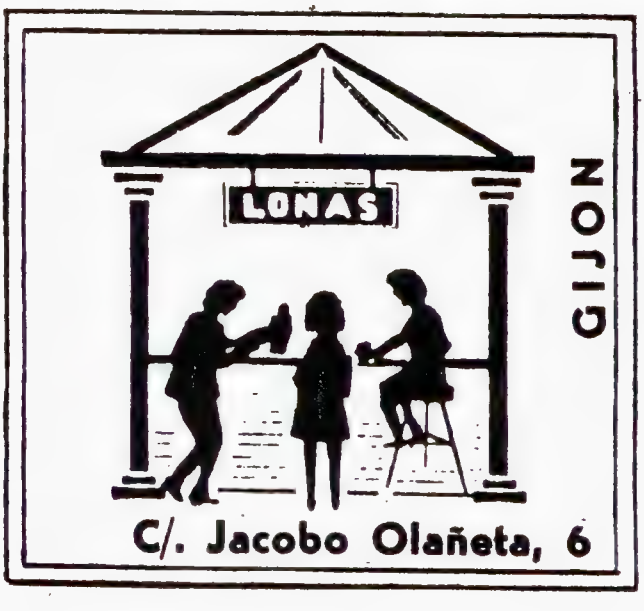
Un apartado que agrada especialmente es la fenomenal puesta en escena de la serie. En este punto, Pellejero y Zentner se separan de la tendencia que parece ser predominante en el cómic europeo actual (Bourgeon y Giardino, por sólo citar a dos de los dibujantes que cultivan la historieta "histórica"), que se basa en la minuciosidad y exactitud, en el hiperrealismo a la hora de recrear un paisaje, un edificio, un vehículo... Serían, por así decirlo, "realistas puros", al modo de los pintores decimonónicos de estirpe academicista, anteriores al Impresionismo, o de algunos destacados representantes del Cómic realista americano de los 50 (Drake, Cullen Murphy).

En "Dieter Lumpen" se rompe esta concepción estética, de raíz fotográfica, y la técnica seguida es la sugerencia y el esbozo, la creación personal, por medio de líneas finas, de lo que otros reconstruirían fielmente a escala reducida. Y el resultado, a nuestro juicio, es muy superior. Por supuesto que esta ambientación es mucho más cálida que la otra, que siempre nos deja una sensación de frialdad, de producto demasiado perfecto, impersonal, mientras que aquí el dibujo adquiere vivacidad, y todo ello sin olvidar que, en lo referente al estudio de los personajes, Pellejero no es, en absoluto, un dibujante estático, al modo de Tardi o Giardino.

En una narración tan fluida como lo es "Dieter Lumpen", la función de la parte literaria es fundamental. Los textos de apoyo, escasos, no lastran sino que complementan la acción. No nos informan de lo que ya vemos, sino que nos hablan de aquello que, por las lógicas limitaciones del medio, se nos escapa: son el reflejo de los estados de ánimo, de las meditaciones del narrador (siempre Dieter), de su peculiar manera de ver las gentes y la vida.

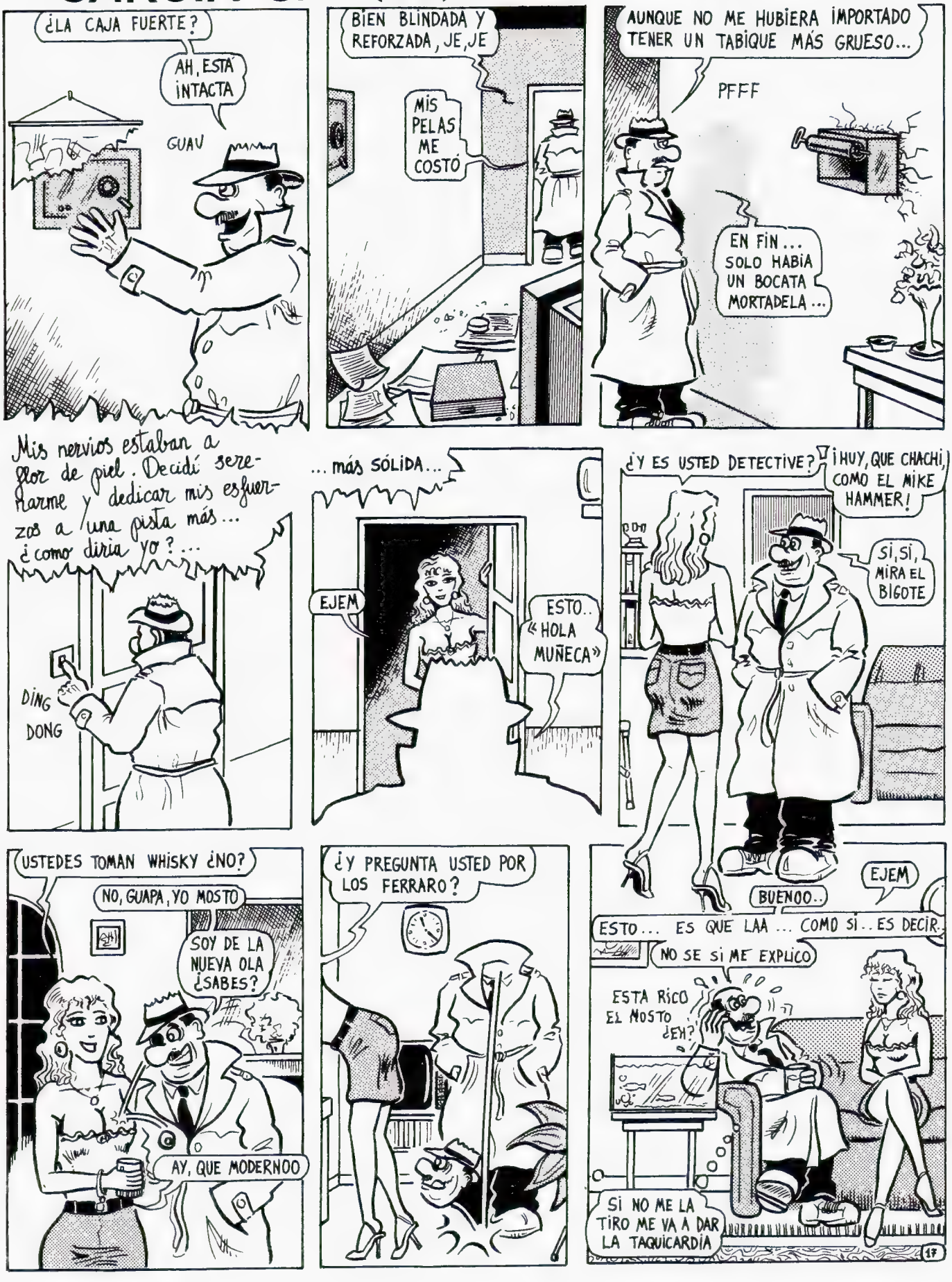
Los diálogos son breves, precisos, ajustados, sin concesiones a la retórica, una retórica que, por otra parte, estaría de más.

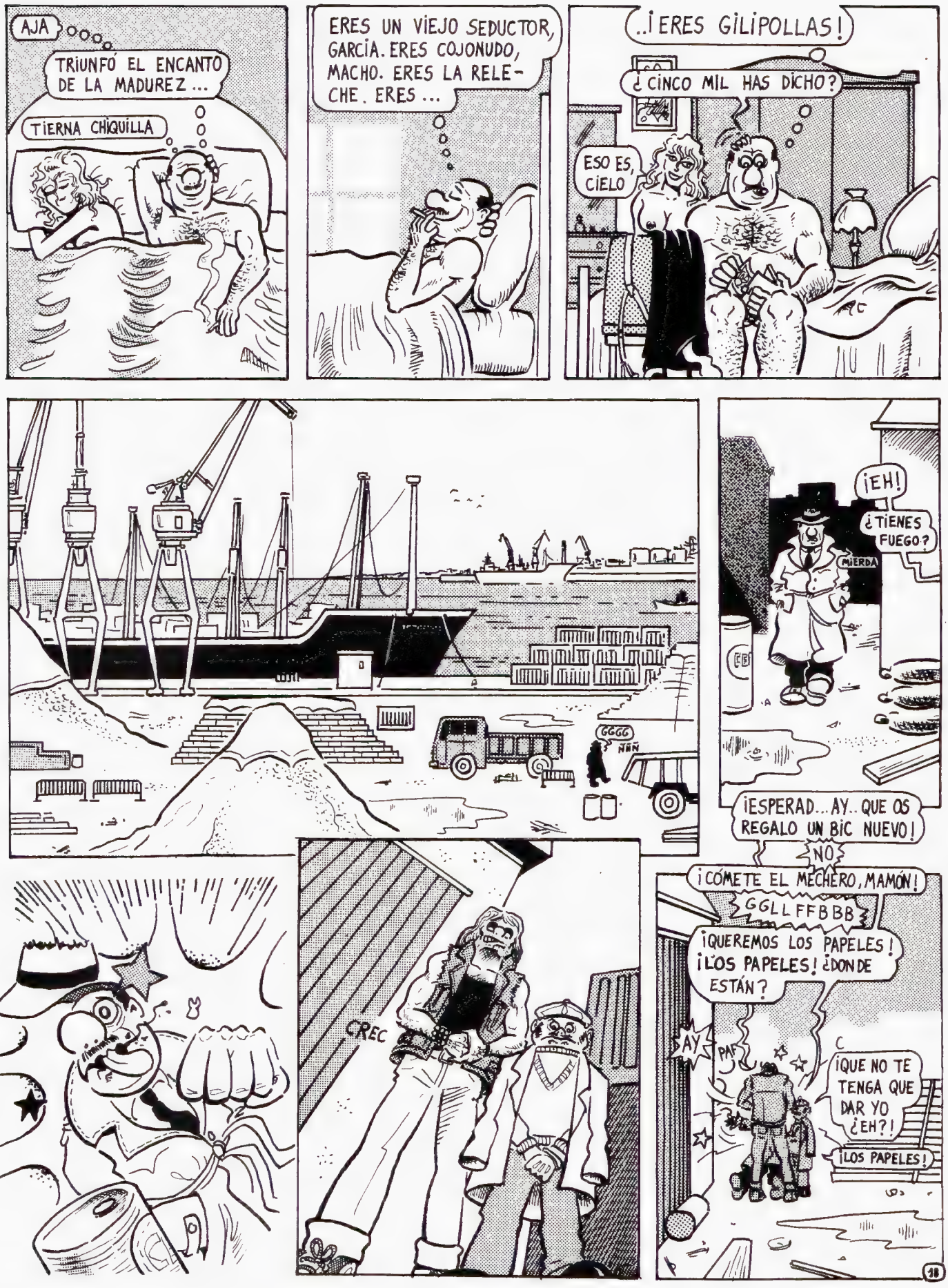
Por todo ello, Dieter Lumpen resulta una lectura muy agradable en la que se encuentran corrección y vistosidad, sin exhibicionismo ni pretenciosidades.



GARCIA S.L. (IV)

Yexus


¿LA CAJA FUERTE?
AH, ESTÁ INTACTA
GUAU
BIEN BLINDADA Y REFORZADA, JE, JE
MIS PELAS ME COSTÓ
AUNQUE NO ME HUBIERA IMPORTADO TENER UN TABIQUE MÁS GRUESO...
PFFF
EN FIN... SOLO HABIA UN BOCATA MORTADELA...
Mis nervios estaban a flor de piel. Decidí serenarme y dedicar mis esfuerzos a una pista más... ¿como diría yo?...
DING DONG
... más SÓLIDA...
EJEM
ESTO.. «HOLA MUÑECA»
¿Y ES USTED DETECTIVE?
¡HUY, QUE CHACHI, COMO EL MIKE HAMMER!
SI, SI, MIRA EL BIGOTE
USTEDES TOMAN WHISKY ¿NO?
NO, GUAPA, YO MOSTO
SOY DE LA NUEVA OLA ¿SABES?
AY, QUE MODERNOO
¿Y PREGUNTA USTED POR LOS FERRARO?
EJEM
BUENOO..
ESTO... ES QUE LAA ... COMO SI.. ES DECIR.
NO SE SI ME EXPLICO
ESTA RICO EL MOSTO ¿EH?
SI NO ME LA TIRO ME VA A DAR LA TAQUICARDIA
17


AJA
TRIUNFÓ EL ENCANTO DE LA MADUREZ...
TIERNA CHIQUILLA
ERES UN VIEJO SEDUCTOR, GARCÍA. ERES COJONUDO, MACHO. ERES LA RELECHE. ERES...
..¡ERES GILIPOLLAS!
¿CINCO MIL HAS DICHO?
ESO ES, CIELO
GGGG
NAN
¡EH!
¿TIENES FUEGO?
MIERDA
¡ESPERAD... AY.. QUE OS REGALO UN BIC NUEVO!
NO
¡CÓMETE EL MECHERO, MAMÓN!
GGLLFFBBB
¡QUEREMOS LOS PAPELES! ¡LOS PAPELES! ¿DONDE ESTÁN?
AY
PAF
¡QUE NO TE TENGA QUE DAR YO ¿EH?!
¡LOS PAPELES!
CREC

¡EL CARNET NO, CAPULLO!
UGGG
PERO ¿TU SABES QUIENES SOMOS, JODER?
¿DE HACIENDA? GLUB
AY
¡YA HE PAGAOO!
¡CAGÜEN EL COPON!
GRR
CRAC
PAF
AY
ODIO LA VIOLENCIA, PERO LE VOY A TENER QUE DAR UNA HOSTIA YO MISMO
COÑO YA
AAAAH!
PAF
ESTO ES PA QUE NO TE PASES UN PELO
VETE CONSIGUIENDO ESOS PAPELES, QUE YA TENDRÁS NOTICIAS NUESTRAS..
¡VAMOS, CRISTOBAL
¡SERA CABRÓN!
CASI ME ROMPE LA MANO DE MADERA
GGGG
OH...POR FIN... UN GUARDIA...
GGGB
¿A ESTAS HORAS Y BORRACHO?
YA TE HABRAS PEGAO CON ALGUIEN ¿NO?
GGLLB
FFDBLL
GGFFB
¡QUE NO ME HAGAS BURLA, COÑO!
SPOT
¡AY, AYY!
¡EN LA CABEZA NO!
¡AY!
SUCESOS
BORRACHO PUESTO A DISPOSICION JUDICIAL
19

ESTA VEZ NO NO TRAE FOTO
NO HAY DERECHO
AL LADO DE SU HUEVO FRITO DE AYER HAY UNA CARTA PARA USTED DE ROGELIO LOZANO
DICE QUE SE PASE MAÑANA POR SU DESPACHO
MIRE, GARCIA, VOY A HACERLE UNA CONFIDENCIA SERIA...
POR SUPUESTO, SU DISCRECCIÓN SERÁ... EJEM.. COMPENSADA..
SIÉNTESE, SIÉNTESE

¡ESTOY HABLANDO DE UNOS DOCUMENTOS QUE ME HAN DESAPARECIDO!
Y USTED TIENE QUE ENCONTRARLOS
NOS JUGAMOS MUCHO EN ESTE ASUNTO
«¿NOS?»

HAZTE SOCIO DEL *CLUB GARCIA*

RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON CON TU NOMBRE, DIRECCION Y DOS FOTOS

¡Y RECIBIRÁS UN BONITO CARNET!

club Garcia

EL CRIMINAL CASÍ NUNCA GANA

NOMBRE _____

DIRECCION _____

SOCIO Nº _____

POR ENCIMA DE TODO, MI IMAGEN DEBE QUEDAR A SALVO...
¿SABE USTED LO QUE ES APARECER CONSTANTEMENTE EN EL PERIODICO?
HOMBRE, SI...
Los fulanos que me apalizaron tenían pinta de chorizos. Decidí investigar por el barrio chino...
PERO ESTA VEZ ME VOY A CAMUFLAR
JE JE
ME HE COMPRAO DE TODO
A CUENTA DEL CLIENTE, CLARO
¡HOP!
¡AY VA, DON GARCIA, PARECE USTED UN JIPI!
SEÑOR, SEÑOR
CLAC
LO QUE MEJOR LE QUEDA ES EL BIGOTE
CUANDO ACABE, ME DEVUELVE LA CADENA DEL RETRETE
POR ESTOS SITIOS HAY QUE IR CON MUCHO APLOMO
SIN ACOJONARSE, VAMOS
OYES, PAVO ¿TIENES HORA?
EEEH.. SI SEÑOR ESTOO...
MEJOR ME LO LLEVO PA CASA Y ASI LO VEO MAS DESPACIO
NO TE IMPORTA ¿NO?
ZIP
PERO...PERO PERO...
¿TE VAS A QUEDAR ASI?
¡SI NO TIENE MEDIA HOSTIA!
OYE
¿ALGUN PROBLEMA O ALGO?
¿EH?
ESTOO.. SII.. QUE TIENES QUE DARLE CUERDA A DIARIO
JEJE
ES QUE ES DE LOS ANTIGUOS
21

JEFE, UN MOSTO
¿UN QUE?
UH... ESTO... DIGO... UN GIN-TONIC...
JE, JE,.. QUE TONTO ESTOY
CON UN POCO DE SIFÓN, POR FAVOR
IRON MAIDEN
¿SEGURO QUE LA GINEBRA ES DE MARCA?
SEGURO
LA LOLA
SUBE Y BAJA
DISCO BAR
PUB
JI JI
Tabu
22

(CONTINUARA)

MARTIN MYSTERE: ENTRE JIMENEZ DEL OSO E INDIANA JONES

A mediados de los setenta se puso de moda lo esotérico, lo misterioso, lo fantástico, lo paranormal, lo parapsicológico, los fenómenos extraños o como diantres se le quiera llamar a todo aquello que la ciencia oficial no sabe o no contesta. De la medicina tecnificada se pasa a la natural y hasta al curanderismo. De una cultura que había enterrado a Dios surge el demonio en "El exorcista" y entre ciertos grupos quien no ha visto un ovni tiene en la habitación caras como las de Bélmez. En España, salen estudiosos y estudios. Aparecen las colecciones "Mundo desconocido", "Otros mundos" y "Karma 7" y se empiezan a publicar trabajos de Antonio Ribera, J.J. Benítez. Se hacen populares el futurólogo Rafael Lafuente y, a través de la televisión, el doctor Fernando Jiménez del Oso. Son famosos Erich Von Daniken con sus ovnis y Uri Geller con sus tenedores doblados y sus relojes que funcionan sin maquinaria. En la vertiente histórico-sesuda, Atienza, Caro Baroja y, sobre todo, Sánchez Dragó escriben unos libros que convertirán en best-sellers.

En este marco se puede insertar "Martin Mystere", una curiosa serie italiana.

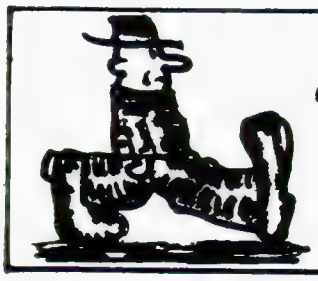
EL DETECTIVE DE LO IMPOSIBLE

En la frase publicitaria "Martin Mystere, el detective de lo imposible" se resume el tono de esta serie italiana aparecida a principios de los 80, fruto de la mente de un tal Signore Castelli.

A primera vista resaltan en "Martin Mystere": que es una obra de guionista y que es un producto indiscutiblemente "popular".

"Obra de guionista" es como la también italiana "Ken Parker", y la legendaria "El Hombre Enmascarado", entre otras muchas. Los dibujantes pasan, pero el guionista (Berardi, Lee Falk) permanece. En "Martin Mystere" también se cumple esto. Castelli es el responsable de la totalidad de los guiones, pero los dibujantes se suceden con gran rapidez: Alessandrini, Ricci, Villa, Bignoti, Cassaro. Cada historia de las que componen la serie tiene un dibujante diferente, y por lo tanto, la calidad gráfica varía enormemente. De entre ellos sólo Alessandrini merece ser destacado. Este hombre realiza todas las portadas a color y un par de historias. Su calidad se demuestra en la posesión de un trazo suelto y seguro, un buen sentido de la iluminación, en un correcto uso del blanco y negro y en su audacia a la hora de elaborar encuadres y ángulos que salen un poco de lo trillado. Además confiere a los personajes unos rasgos duros muy acordes con el tono épico del conjunto.

El resto de los dibujantes apenas es digno de tal nombre. Son todos malos y algunos peores. Fallan en anatomía, proporciones y otros detalles de la lección primera de un dibujante. El milagro de soportar la visión de estos garabatos lo logra el guión de Castelli, denominador común de la serie y elemento que le confiere una continuidad específica, erigiéndose en el protagonista indiscutido del invento. Los guiones de Castelli, siempre referidos a los enigmas clásicos de nuestro tiempo conectan


TRAGALDABAS
LIBRERIA ESPECIALIZADA
JUGUETES EDUCATIVOS
MATERIALES DIDACTICOS
PAPELERIA
Profesor Félix Acebal, 8
(junto Mercado S. Agustín)
Teléfono 34 03 73 — GIJON

con la sensibilidad popular. Otro punto común es la personalidad de los protagonistas, inalterable a lo largo de la serie: Martin Mystere, Java y Diana.

Por su carácter popular, "Martin Mystere" nunca aburre, busca el entretenimiento del lector, el éxito comercial y, a la vez que amena, resulta instructiva. En vez de provocar náuseas existenciales, suscita en quien la lee una serie de interrogantes sobre temas a los que se da de lado con demasiada frecuencia, absortos como estamos en todo lo que es positivismo.

Si unimos a ello que la plantilla de dibujantes fluctúa de alguno correcto a otros mediocres, que la presentación es vulgar, y no seduce ni incita a su compra por ser un producto de vanguardia gráfica (como algunos subvencionados generosamente con el dinero de todos), y que el precio es bastante apañadín, tendremos el retrato robot de lo que fue durante mucho tiempo "un tebeo popular", con vocación mayoritaria, una obra eminentemente comercial, pero en conjunto, y a pesar de sus muchas deficiencias, digna. Pues todo aquello que en el receptor cree inquietudes, y no hastío, merece la pena de ser alabado.

EL TRIO DE LA BENCINA

De "Martin Mystere" se nos adjunta una escueta biografía en el primer cuaderno, de la que entresacamos los aspectos esenciales: Norteamericano, apuesto y de posición acomodada, un "yuppi" culto, arqueólogo, experto en informática, atleta completo, escritor de best-sellers de divulgación científica y habitual en las pantallas de TV con sus temas candentes de lo enigmático. Físicamente el personaje nos recuerda, irremediablemente, a Flash Gordon o Brick Bradford, rubio, rizoso, fornido, de rasgos duros y carácter resuelto, nervios de acero. Totalmente absorto en sus trabajos e investigaciones, Martin, cuyo atractivo no se les escapa a las mujeres, tiene a su amiga Diana un tanto abandonada, cosa que ésta le recuerda con mucha frecuencia. Nos encontramos de nuevo ante un típico caso de "Héroe misogamus": El paladín no tiene tiempo para crear un hogar y una familia, pues es esclavo de sus obligaciones mundanas, generalmente hacer el Bien y la Justicia.

A Martin, quien le acompaña siempre es Java, que tiene una actuación destacada siempre que pintan bastos. Con la figura de Java, el hombre de Neanderthal irrumpe en el Cómic por la puerta grande. Sospechamos que la especie predominante en las historietas localizadas en la remota Prehistoria es el "Homo sapiens", o sea, un señor igual que nosotros, pero con más pelo, envuelto en una piel sin curtir y armado con una tranca.

Java es un ser auténticamente tosco, como corresponde a un eslabón intermedio de la larga cadena de la evolución humana. Sacado del túnel del tiempo por su mentor Martin, que es legalmente su tutor, este homínido de enorme fortaleza física, carece de lenguaje articulado y se expresa por medio de gruñidos, pero parece estar en posesión del carnet de 1ª y conduce el Ferrari de Mr. Mystere. Dotado de una hipersensibilidad como sólo podía tener un ser en perfecta comunión con la Naturaleza, este rudimentario especimen prehumano olfatea hasta el más mínimo peligro. Es un perfecto compañero de aventuras, aunque no sea un gran conversador, y su hercúlea fuerza saca al investigador de lo imposible de más de un compromiso.

Si bien el destino de todas las chicas que aparecen en la serie es el de enamorarse del apuesto Martin, en esto se lleva la palma casi siempre Diana Lombard, "secretaria" del arqueólogo-detective y eterna aspirante a un lugar en su corazón. No es que la "ragazza" sea el clásico cero a la izquierda ni mucho menos. En un episodio (Un vampiro en Nueva York) incluso trabaja como asistente social en lugares tan poco recomendables para una dama como las calles de Harlem, y da muestras de inteligencia y perspicacia en muchas otras ocasiones, pero desgraciadamente, como no podía ser menos, su condición femenina la convierte en víctima propiciatoria de toda suerte de raptos y extorsiones, colocando a nuestros arrojados protagonistas en aprietos que obstaculizan sus movimientos.

Frente al papel de la terriblemente femenina Diana está el de Beverly, la intelectual, que Martin tolera a su lado debido a su condición de "colega" (su padre era arqueólogo), y en la que nuestra protagonista no ve más que a una compañera de trabajo.

LOS HOMBRES DE NEGRO. UNA MULTINACIONAL DE LA OCULTACION

Lenin dijo una vez que la verdad era revolucionaria. Partiendo de estos mismos planteamientos, Martin Mystere se lanza a aclarar los enigmas pendientes y llega en sus investigaciones a insólitas certidumbres que pueden dar al traste con muchos dogmas que se consideraban intocables. Es en este punto donde entran "los de negro", que ya aparecen en el primer episodio, que se presentan como los guardianes de la Ortodoxia, de la "verdad es-

tablecida", dispuestos a destruir cualquier prueba de que el Mundo y su historia pueden haber sido distintos a la, llamémosle, "versión oficial". Ellos se definen, asimismo, como unos modernos "inquisidores", afirmando su esencial continuidad con aquéllos que en la Edad media y el Renacimieno condenaban a la hoguera a quienes osaban invocar a fuerzas ocultas o insinuar que la Tierra no era más que un simple planeta que giraba alrededor del Sol, y no el centro del Universo como sostenía el Vaticano, abriendo así la posibilidad de la existencia de vida en otros planetas, de civilizaciones idénticas o incluso superiores a la nuestra. Esto podría amenazar el reparto de poderes en la Tierra, e introducir una total relativización universal, donde se quería imponer la más rígida jerarquización a todos los niveles, empezando por la Sociedad.

Por lo tanto, siempre que Martin está en puertas de un descubrimiento trascendental para la memoria de la Humanidad, esta auténtica internacional de la manipulación histórica entra en acción, cumpliendo su oscurantista cometido. La lección es evidente: Todo debe seguir como hasta ahora. Hay demasiados intereses en juego. Una revelación inoportuna, puesta en manos del Público, podría tener consecuencias incalculables —y desastrosas— para los que usufructan, en su propio beneficio, los grandes negocios de la Tierra.

Aunque los hombres de negro llevan un atuendo mafioso, no creo que eso debe despistar lo esencial que es el color; más cuando el producto es italiano. Hombres de negro han sido siempre los sacerdotes. El negro, en nuestro ámbito cultural, es el color de la ortodoxia, de la Inquisición y del clero, dichas sean las tres cosas sin querer que sean una. En el panorama anglosajón, de negro iban los puritanos. El negro es un color que se une a lo establecido contra lo heterodoxo. Jugar con su significado no es nuevo. Nicholas Ray lo hizo en "Johnny Guitar", vistiendo de tal color a los perseguidores de Johnny y Vienna. Cabrían mil ejemplos más.

EL ARMA DE RAYOS, NUEVA EXCALIBUR

Como aquellas espadas que sólo podía blandir en defensa de una causa justa, un viejo sabio tibetano obsequia a Martin con una moderna Excalibur de rayos paralizantes. Lo malo es que también regala una réplica al por entonces amigo y compañero de Martin, Sergei Orloff, y éste —cómo no— decide utilizarla en aras del Mal (lo que por otra parte ya había profetizado el vetusto santón). Los malvados, como corresponde a gente de su ralea, atacan siempre a traición y amparándose en la superioridad numérica. Ante tamaña felonía, Martin Mystere no tiene más remedio que recurrir al uso del arma maravillosa, sopena de ser vilmente machacado y pasaportado al otro mundo. Sin embargo, su poder no pasa de ser un simple paralizante, mientras que el de Orloff (fruto de su mente enferma y cruel) es capaz de provocar la muerte a los recipiendarios de sus malignos efluvios.

El maniqueísmo es uno de los recursos, valga la redundancia, más recurrentes, y "Martin Mystere" no podía ser una excepción. Reseñada ya la dicotomía esencial entre la investigación pura, buscadora de la verdad, y la ocultación y tergiversación representada por los "Hombres de negro", en aras del Orden establecido, aparece una nueva dialéctica, desarrollada en un par de aventuras, entre nuestro protagonista y Orloff, personaje que representa el típico ejemplo del uso de la ciencia y sus recursos en pos del Mal, lleno de todos los tics megalomaníacos que vienen al caso, en contraste con la figura de Martin, que consagrado al sacerdocio de la Verdad, sólo le debe a su ímprobo trabajo en muchos campos, el disfrute de una posición económica desahogada.

Hemos hecho hincapié en los aspectos del guión, pormenorizándolos, por ser lo que da unidad a una obra tan dispersa y desigual gráficamente.

No hay que perder de vista que si bien en Italia se han cultivado en las últimas décadas un cómic con clara orientación elitista, con Crepax a la cabeza, la tradición que denominaríamos "populista", es muy profunda: remontándonos desde el filofascista "Juan Centella", a los cuadernos "ínfimos" de la Postguerra, "Suchai", "Pequeño Sheriff", "Texas Bill", a los "Pop-art" de los 60, "Satanik", "Diabolik", "Kriminal", llegamos a los actuales "Martin Mystere" y sobre todo al archiconocido "Ken Parker", prueba todo ello de que la sociedad italiana es capaz de asimilarlo todo, incluso las propuestas más extremas, y seguir funcionando.

Fernando Cuesta

SAN BERNARDO, 8

XIXON

CAFE GIJON

A veces salen
del vino
rincones de esperanza
J. Vallín

M. de S. Esteban, 26
Teléf. 35 73 96
GIJON

LIBRERIA · PAPELERIA
COMIC ART

Conde de Borrell, 118
Tel. 323 25 97
08015 Barcelona

CENTRO DISC- JOCKEYS

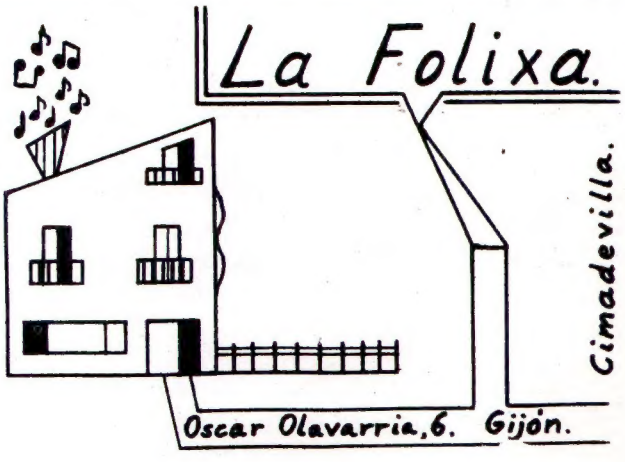
SAN AGUSTIN, 3 - Tfno. 985 - 34 19 40 - GIJON (2)

RECORDS & TAPES
DISCO AND DISCO PUB SPECIAL MAXIS 12"

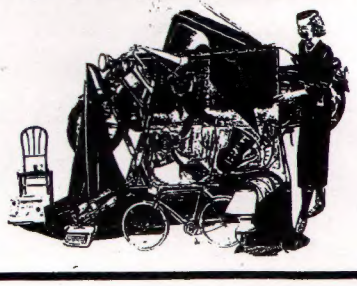
DISCO - BAR
Odardas
c/ Cabrales, 8 - GIJON
NUEVO AMBIENTE

disco bar
el Febeo
Dr. HURLE. 34
GIJON

La Folixa.



Cimadevilla.
Oscar Olavarria, 6. Gijón.



PASA Y MIRA

Compra - venta de todo

MARQUES DE CASA VALDES 94
GIJON

III SALON INTERNACIONAL DEL COMIC "CIUDAD DE OVIEDO"

PROGRAMA DE ACTIVIDADES:

1ª SEMANA:

10: INAUGURACION
11: Conferencia — Javier Coma *"La edad de oro del Comic"*
12: Conferencia — Faustino R. Arbesú *"Los héroes se van a la guerra"*
13: Conferencia — Luis Conde *"El Comic latinoamericano"*
14: Comic en vivo — Escuela Joso de Barcelona
15: Comic en vivo — Escuela Joso de Barcelona

2ª SEMANA:

17: Conferencia — Peridis* y Mariscal* *"La arquitectura y el Comic"*
18: Conferencia — Victor Mora *"El Capitán Trueno"*
19: Mesa redonda — Bernet, Abuli, Torres *"El Comic U.S.A."*
20: Entrega de premios **Haxtur** de la revista *El Wendigo*
Entrega de premios del concurso de historietas
CLAUSURA 1ª parte

° *sin confirmar*

EXPOSICIONES:

SALA POLIVALENTE DE LA DELEGACION DE TRABAJO

— *"Los 50 años del Hombre Emmascarado"*
— *"La edad de oro del Comic"*
— *"Torpedo 1936"*
— *"El Comic U.S.A. y su influencia en la historieta española"*
— *"Concurso de originales"*

SALA POLIVALENTE DE SALESAS

— *"100 láminas de historia"*
— *"Los españoles en la diáspora"*
— *"El Capitán Trueno"*
— *"Max y Pere Joan"* (sin confirmar)

SALA POLIVALENTE CARILLON

— *"Arquitectura y Comic"*
— *"Los inventos del TBO"*
— *"El Comic Iberoamericano"*
— *"Los suplementos dominicales latinoamericanos"*

AÑO 13 — Nº 37
350 pts.
OCTUBRE — 1986